

IDE DAN DESAIN

Priscilia Yunita Wijaya
Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Banyak desain yang diamati dalam kehidupan kita sehari-hari. Desain hadir dalam bentuk brosur, poster, spanduk, tanda-tanda, sampul buku, dan lain sebagainya. Ada beberapa yang bagus dan mudah untuk dimengerti, beberapa yang biasa, dan beberapa yang tampak asal dibuat. Sebuah kata yang terlintas dalam pemikiran kita dalam menikmati sebuah desain adalah 'ide'. Sebuah desain yang baik selalu di identikan dengan ide yang baik, benarkah hal ini? Apakah desain dan apa hubungannya dengan ide akan dibahas pada tulisan ini.

ABSTRACT

We have seen many desain all around our everyday living. Design exist in the form of brochures, posters, banners, signages, book covers, and etcetera. Some are nice and easy to understand, some are ok, and some look like they are not fully develop and thought. A word that run across our mind whrn we enjoying a design is 'idea'. A good design almost always associated with a good idea, is it tru? This paper is going to discuss about desain and its relationship to idea.

Kata kunci : Ide, Imajinasi, desain, proses desain

PENDAHULUAN

Apa yang dimaksud dengan desain? Desain adalah produk, atau solusi visual yang mempunyai fungsi dan nilai *aesthetic*. Berbeda dengan seni murni yang lebih terfokus pada keindahan semata-mata, desain (seni terapan) lebih berfokus pada ke-efektifan desain tersebut dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat. Dalam buku *Graphic Design Processes*, Kenneth J. Hiebert menyebutkan bahwa tujuan utama dari sebuah desain adalah untuk melayani masyarakat melalui bidang komersial dan kultural. Dengan demikian, maka sebuah desain ada karena adanya anggota masyarakat yang membutuhkannya.

Desain tidak lahir begitu saja seiring dengan permintaan kebutuhan mayarakat, meskipun ide yang mendasari sebuah desain dapat datang secara intuitif, namun pengembangan ide tersebut untuk menjadi sebuah desain yang estetis, fungsional dan

komunikatif memerlukan proses dan pemikiran yang lebih lanjut. Mengutip Christine Suharto, BFA dalam *journal Nirmana*, volume 1, "... desainer komunikasi visual juga harus mempunyai kemampuan untuk menganalisa suatu masalah, mencari solusi masalah tersebut dan mempresentasikannya secara visual." Dengan kata lain, seorang desainer harus dapat men-visualisasikan ide solusinya dalam bentuk visual yang dapat dimengerti dan digunakan oleh masyarakat. Suatu proses yang dalam dunia desain disebut sebagai '*problem solving*' atau pemecahan masalah; diperlukan untuk membentuk dan memoles ide-ide tersebut sehingga dapat dinikmati dan dimengerti oleh '*target audience*'. *Jingle* dari iklan sabun Wing yang berbunyi "...sudah bersih....", ditampilkan oleh artis Tatang yang sedang membersihkan rumah dengan menggunakan sepatu roda, memberikan *impact* yang cukup kuat pada masyarakat. *Jingle* yang sama apabila dikemas dan dipresentasikan dengan cara yang berbeda akan memperoleh tanggapan yang berbeda pula dari masyarakat. Jadi, baik ide maupun proses desain mempunyai kedudukan yang sama pentingnya dalam lahirnya sebuah desain. Ide sebagai bahan pokok, dan proses desain adalah alat pengolahnya. Tanpa polesan yang cermat, ide yang bagus tidak akan dapat berhasil dan tanpa ide yang kreatif, polesan yang sangat sempurna akan tampak biasa.

ASAL MULA IDE

'Ide bagus!', 'Bagaimana ide seperti itu terlintas dalam pikirannya?', 'Bisa-bisanya dia mempunyai ide seperti itu', 'darimana mana dia mendapat ide seperti itu?', dan masih banyak lagi pertanyaan yang sering kita dengar dari orang lain, bahkan kita pertanyakan sendiri pada saat kita melihat sebuah desain yang inovatif dan komunikatif. Apakah ide itu dan mengapa ide itu begitu pentingnya sehingga setiap melihat suatu karya seni (baik seni murni dan seni terapan atau desain) selalu dihubungkan dengan 'ide'?

Menurut kamus Webster, ide adalah suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang terkadang bersifat imajiner tanpa ada hubungannya dengan realitas. Ide, adalah apa saja yang terlintas dalam pikiran kita pada saat kita mencari suatu solusi. Ide bisa datang dalam bermacam-macam bentuk, text atau kata-kata, gambaran atau bayangan, lagu, warna, *style* atau gaya, dan lain-lain. Ide adalah modal utama bagi para desainer dalam mencari solusi untuk masalah desain yang dihadapinya. Ide dapat mengubah sesuatu yang sederhana menjadi sesuatu yang kompleks, sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, yang bagus menjadi sangat indah.

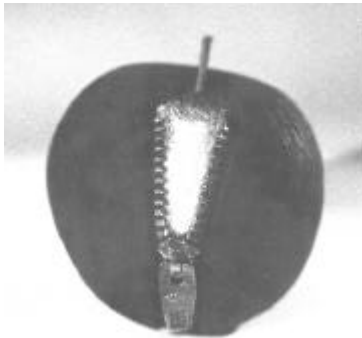
Salah satu sumber ide adalah imajinasi. Imajinasi, menurut Jack Stoops dan Jerry Samuelson, adalah kekuatan dari dalam diri kita yang memperbolehkan kita untuk mengalami apa yang telah kita alami, apa yang akan kita alami, dan apa yang tidak akan kita alami; imajinasi dapat menembus batasan ruang, waktu dan realitas. Imajinasi dapat membawa kita ke alam fantasi melalui dunia mimpi, yang sebenarnya adalah cermin dari keinginan dan pemikiran kita yang paling dalam. Kita tidak harus tidur dan bermimpi terlebih dahulu untuk dapat memperoleh imajinasi, tetapi kita juga dapat berimajinasi dalam dunia sadar. Imajinasi sangatlah penting bagi seorang seniman, baik seni murni maupun seni terapan, karena imajinasi tidak semata-mata gambaran yang hanya berupa illusi, namun imajinasi dapat membuahkan ide di dalam pikiran kita.

Setiap manusia lahir dengan kemampuan untuk berimajinasi, seperti dikatakan oleh Rudolph Arnheim dalam bukunya yang berjudul *Art and Visual Perception, "Visual Imagination is a universal gift of the human mind"*. Pada saat anak-anak mulai mengenali bentuk dan warna, mereka mulai mencoba untuk mengenali bentuk-bentuk lain yang telah mereka lihat dan merepresentasikannya sesuai dengan imajinasi mereka. Gambar 1, adalah sekumpulan gambar representasi manusia oleh anak-anak. Gambar-gambar tersebut tidak realistis, tetapi menggambarkan apa yang mereka lihat; kaki, tangan, kepala mata, yang digabungkan sedemikian rupa sehingga membentuk bentukan baru dari manusia sesuai dengan imajinasi mereka. Imajinasi-imajinasi visual seperti ini memperkaya kita dengan penciptaan bentuk baru setiap saat, dengan demikian imajinasi dapat juga diartikan sebagai proses pembuatan suatu *image* (gambaran).

Bagian dari imajinasi yang juga banyak menghasilkan suatu ide dan bentukan baru adalah tehnik asosiasi. Kit Hinrichs, seorang desainer dari *Pentagram Design Incorporation* percaya bahwa kebebasan berasosiasi akan membuka semua jendela kreatifitas dan ide-ide kreatif akan bermunculan dari segala arah. Leonardo Da Vinci, seorang pelukis terkenal, menyiramkan cat ke arah kanvas dan membiarkannya untuk dilihat bentukan yang terjadi. Baru kemudian Leonardo mengasosiasikan bentuk-bentuk yang dia lihat pada kanvas dalam pembentukan sebuah komposisi dan bentukan baru. Seorang anak kecil memandang ke awan dan berkata bahwa mereka melihat seekor beruang, seekor biri-biri, dan sebagainya. Leonardo Da Vinci menyarankan latihan untuk mengasosiasikan sesuatu objek di awan untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan ide baru. Ada lima strategy yang membantu kita bermain-main dengan daya imajinasi kita untuk memancing ide-ide baru

melalui pembentukan bentuk baru, yaitu seleksi, *alteration* (perubahan), spontanitas, abstraksi, gambaran tak berbentuk.

Seleksi adalah proses pensortiran dimana kita memfokuskan pandangan kita ke satu bentuk tertentu untuk diobservasi. Observasi meliputi perhatian detail terhadap bentuk, warna, cahaya, bahan, bagian-bagian daripada benda tersebut. Dengan observasi yang baik kita dapat menemukan bentuk-bentuk baru yang terdapat pada benda tersebut.



Gambar 1⁽²⁾

Alteration (perubahan) adalah perubahan yang dilakukan pada sebuah benda sehingga tercipta sebuah benda yang baru. Penggabungan dua elemen yang berbeda, seperti pada gambar 1, dapat menciptakan suatu bentuk baru. Apel dan resleting adalah dua elemen yang berbeda, penggabungan keduanya dan alterasi dari bentuk apel menghasilkan suatu bentuk baru yang mempunyai nilai dan arti baru. Alterasi dapat menghasilkan bentukan baru yang

benar-benar berubah dari bentuk aslinya, dapat juga bentukan baru yang merupakan variasi dari bentuk yang asli.

Abstraksi adalah pensederhanaan bentuk sehingga tercipta bentuk yang baru. Seperti gambar 2 dan 3, bentuk bebek dan kupu-kupu disederhanakan sehingga tampak tidak realistis.

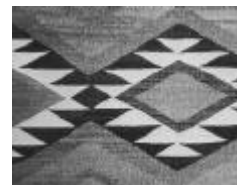


Gambar 2⁽²⁾



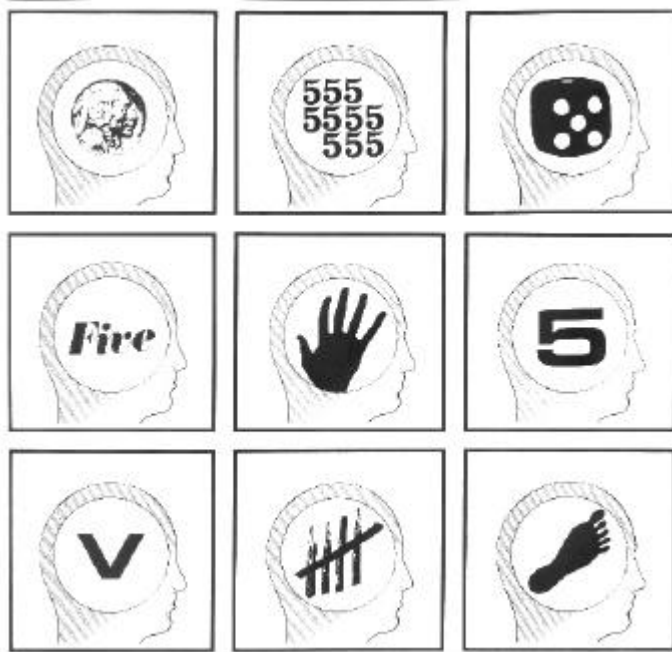
Gambar 3⁽²⁾

Yang dimaksud dengan gambaran tak berbentuk adalah seperti patra pada karpet, bentukan bidang positif dan negatif, ukiran pada pigura, dan sebagainya. Dari bentuk-bentuk tersebut, dengan menggunakan imajinasi dapat terbentuk bentukan baru. Apabila kita memperhatikan gambar 4 dan dengan seksama, maka akan terlihat bentuk-bentuk baru yang tidak kita perhatikan sebelumnya.



Gambar 4⁽²⁾

Spontanitas adalah pencatatan semua ide yang terlintas ke dalam bentuk visual, atau dapat juga disebut dengan *brainstorming*. Dengan demikian tanpa kita sadari kita juga



Gambar 5⁽²⁾

membuat alterasi ide yang satu menjadi ide baru dan mengembangkannya terus sehingga menemukan ide yang terbaik. Gambar 5 menunjukkan variasi gambaran ide yang terlintas dalam pikiran kita untuk sebuah kata 'lima'. *Brainstorming*, adalah salah satu tehnik yang banyak digunakan para desainer dalam menggali ide-ide. Digabungkan dengan tehnik asosiasi, *brainstorming* membantu terciptanya gambaran-gambaran imajinasi

yang membantu lahirnya ide. Daftar kata-kata yang terlintas dan berhubungan dengan topik di tuliskan, kemudian divisualisasikan secara spontan, apapun yang terlintas baik ide berupa gambaran, gaya, warna, bentuk dan lain sebagainya. Dilengkapi dengan tehnik alterasi, abstraksi dan sebagainya, maka kemungkinan lahirnya ide baru semakin terbuka.

Setiap desainer mempunyai cara yang unik dalam mencari inspirasi untuk menemukan ide-ide yang dapat dia gunakan. Ada yang menyendiri dan melamun, ada yang langsung memulai dengan sketsa, ada yang secara spontan, dan lain sebagainya. Persamaannya terletak bahwa dalam mencari inspirasi, setiap orang berbicara dengan bagian terdalam dari dirinya masing-masing. Segala informasi yang telah diperoleh, segala pengalaman hidup yang telah kita alami, apa yang telah kita lihat dan dengar disimpan dalam perpustakaan ide di dalam pikiran kita dan siap kita pergunakan setiap saat kita membutuhkannya. Permasalahannya adalah bahwa tidak semua orang dapat dengan mudah langsung menggunakan fasilitas perpustakaan ide dalam dirinya masing-masing setiap saat; terutama dengan sistem pendidikan pada saat ini, khususnya di Indonesia, yang condong menitik beratkan pada hal-hal yang bersifat rasional dan menghambat kebebasan berimajinasi. Robert McKim, penulis buku *Experiences in Visual Thinking*, mengusulkan tiga hal yang dapat membantu kita untuk membuka jendela keaktifitas dan mengeluarkan ide-ide dari perpustakaan diri kita, yaitu ketenangan, perhatian yang santai, dan kemauan untuk melihat.

Telah dibuktikan melalui penelitian bahwa ketenangan dan perhatian yang santai membangkitkan aktifitas kerja otak sebelah kanan yang merupakan sumber dari intuisi dan perasaan kita. Karena desain adalah bagian dari seni, maka peran aktif otak bagian kanan sangatlah dibutuhkan. Selain itu, desain adalah seni terapan yang harus dapat berkomunikasi dan dimengerti oleh orang lain, berarti desain tidak terlepas dari unsur rasional. Sebuah logo, selain harus dapat mencerminkan sifat dari perusahaan, juga harus mempunyai nilai keindahan. Dengan demikian ke-aktifnya otak kiri dan otak kanan secara bersamaan dibutuhkan untuk dapat menggali ide-ide dari perpustakaan diri kita dengan maksimal.

Ide, dengan berbagai macam cara kemunculannya, sesungguhnya berasal dari dalam diri kita sendiri. Seluruh hidup kita dipenuhi dengan ide dan potensi lahirnya ide baru. Banyak diantara kita yang kurang menyadari hal tersebut sehingga dalam mencari ide, selalu berpacu pada ide-ide *cliche* yang telah ada. Setiap hari kita ber-imajinasi, bermimpi, berpikir, berumpama, membuat keputusan, melamun, dan banyak aktifitas-aktifitas yang membawa kita untuk menemukan ide tanpa kita sadari. Tetapi, apabila kita dihadapkan oleh situasi yang mengharuskan kita mengeluarkan ide, maka ide-ide tersebut seakan bersembunyi. Oleh sebab itu seperti telah dikatakan di atas bahwa diperlukan ketenangan, perhatian yang santai dan kemauan untuk melihat, ketegangan dapat berakibatnya tertutupnya jendela kreativitas yang menghambat jalannya ide untuk keluar. Dengan bantuan cara seperti *brainstorming*, melamun, alterasi dan sebagainya tersebut dapat merubah suasana tegang menjadi suasana santai tetapi perhatian fokus pada eksplorasi ide-ide dari dalam diri kita.

Setelah ide yang menarik didapatkan, maka diperlukan suatu proses yang mengolah ide tersebut menjadi sebuah desain yang sesuai dengan tujuan dan memenuhi kebutuhan penciptaannya, sebuah proses yang disebut sebagai proses desain.

PROSES DESAIN

Pada buku *Design Dialog*, dikatakan bahwa desain adalah sebuah proses dan juga produk atau solusi dari sebuah masalah. Proses desain dapat juga disebut sebagai *visual problem solving* yang mencakupi penciptaan, pengorganisasian dan pengevaluasian dalam menghasilkan sebuah karya. Desain dapat juga dilihat sebagai suatu produk atau solusi visual yang mengandung nilai estetika. Contoh dalam desain komunikasi visual adalah pembuatan

tanda atau rambu penunjuk arah. Meskipun sederhana, tetapi mempunyai banyak pertimbangan dalam proses pembuatannya. Desainer papan dihadapkan pada masalah untuk menciptakan sebuah papan tanda 'exit' yang efektif, namun tidak merusak suasana eksterior/interior tempat dimana tanda tersebut akan diletakkan. Dalam proses pembuatannya, desainer mengenali masalahnya dan mencari solusi yang terbaik. Warna, ornamen serta bentuk papan disesuaikan dengan situasi dimana papan tanda exit tersebut diletakkan adalah hasil pertimbangan desainer supaya tanda 'exit' tersebut dapat berkomunikasi dengan baik dan indah dipandang. Proses terciptanya ide dan konsep hingga terbentuknya suatu komposisi inilah yang dimaksud sebagai proses desain.

Penciptaan

Penciptaan adalah proses yang terpenting dalam proses pemecahan masalah (*problem solving*) karena penciptaan merupakan proses pembuatan sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Baik seni murni maupun seni terapan, keduanya mengalami suatu proses dan ada berdasarkan suatu alasan tertentu. Seni murni lebih dipengaruhi oleh ego sang seniman dan berfokus pada keindahan. Gaya dan emosi sang seniman sangat terlihat dalam setiap karyanya. Ide dapat berkembang dan berganti arah sesuai dengan keinginan dan perasaan seniman yang bersangkutan.

Pada seni terapan, konsep yang memenuhi kebutuhan masyarakat (*form to function*) dan permintaan klien lebih diutamakan. Ide, sebagai bahan pokok, memberikan sumbangannya terbesar pada tahap ini. Dalam desain komunikasi visual tahap penciptaan dimulai dengan permintaan klien untuk sebuah desain. Apa yang akan dilakukan dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan klien tersebut mulai dipikirkan, ide-ide yang menarik mulai dikembangkan searah dengan konsep yang dituju. Lahirnya ide merupakan titik awal dari proses desain.

Organisasi

Peng-organisasian adalah proses desain dimana desainer mengatur elemen-elemen yang ada menjadi satu kesatuan yang komunikatif dan estetis. Pengorganisasian dapat juga dianggap sebagai proses pembuatan *layout* dan perencanaan sebuah desain. *Typeface* apa yang harus digunakan, bagaimana tehnik dan *style* yang diinginkan, jenis material, komposisi, gambar apa yang digunakan, warna, dan sebagainya, dipertimbangkan dan diatur pada tahap ini.

Proses ini membawa ide dan konsep menjadi sebuah solusi visual yang berbentuk desain. Proses peng-organisasian membuat ide dan imajinasi desainer menjadi bentuk nyata yang dapat dimengerti dan menarik untuk dilihat dan dibaca.

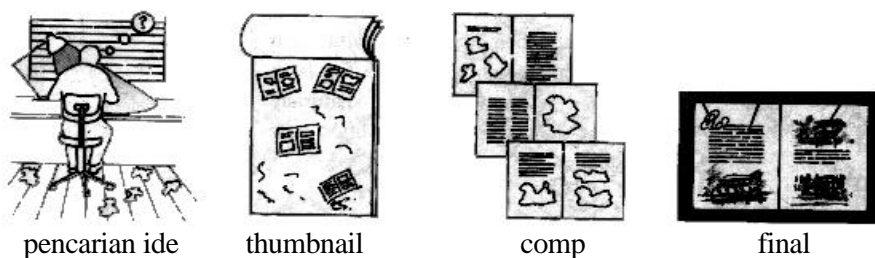
Evaluasi

Proses evaluasi bertujuan untuk menguji ke-efektifitasan sebuah ide/konsep yang berbentuk desain visual. Konsep adalah basis dari lahirnya sebuah desain oleh sebab itu sangatlah penting untuk menguji sebuah ide dan konsep sehingga keduanya dapat dipastikan sejalan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dan klien. Apakah desain tersebut dapat berkomunikasi dan berfungsi dengan semestinya, faktor apa yang baik, dan bagian mana yang memerlukan perbaikan. Desain adalah sebuah proses, oleh karena itu maka sebuah desain selalu dapat diperbaiki secara terus menerus, sampai pada suatu keadaan yang memaksa proses evaluasi dan perbaikan tersebut untuk selesai.

STRATEGI PROBLEM SOLVING

Desain adalah jawaban atau solusi dari sebuah masalah desain. Proses desain adalah proses pemecahan masalah (*problem solving*), tidak hanya masalah visual dan material tetapi mulai dari masalah konsep sampai dengan pewujudan konsep atau ide menjadi sebuah desain. Sebuah proses dapat juga bermakna manipulasi dan *refinement* (pembetulan) yang berkesinambungan. Sebuah desain melewati tiga tahap proses yang sudah dibahas di atas, yaitu penciptaan, pengorganisasian, dan pengevaluasian.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimum dan efisien diperlukan sebuah strategi yang baik dalam proses desain. Setiap desainer harus mampu mengembangkan strateginya masing-masing sesuai dengan sifat dan kemampuan masing-masing.



Gambar 6⁽³⁾

Berikut ini urutan langkah yang membantu desainer dalam bekerja secara efektif mulai dari penciptaan hingga dinyatakan selesai sebuah desain.

Mengenali Masalah

Sebelum mengerjakan apapun, seorang desainer harus memahami betul permasalahan yang dihadapi. Tanpa mengetahui masalah dan batasan yang dihadapi dapat selalu dipastikan adanya kegagalan atau ketidak efektifitasan dalam proses desain nantinya.

Pertanyaan yang harus dijawab untuk mengenali masalah adalah seperti berikut;

Siapakah *target audience* (target pengamat) ?

Style atau gaya yang diinginkan ?

Apakah ada ketentuan khusus untuk bentuk warna, ukuran, material, dan lain lain ?

Biaya yang disediakan oleh klien.

Ketentuan dan permintaan khusus klien ini baiknya ditulis dan disimpan baik-baik dalam ingatan. Informasi, batasan dan pengertian masalah yang jelas membantu desainer dalam mencari dan mengembangkan ide-ide yang terarah sehingga tetap fokus dalam mencari solusi yang efektif.

Penelitian

Setelah masalah dan batasan dikenai dengan baik, maka langkah terpenting yang harus dilakukan adalah mencari informasi lebih dalam atau *research*. Langkah ini adalah langkah yang sangat penting dalam *problem sloving* karena akan menghasilkan hasil yang mantap dan *original*.

Informasi yang dicari dapat berupa detail latar belakang dari perusahaan, pengumpulan contoh-contoh, sejarah klien, informasi tentang gaya yang disukai, dan lain sebagainya. Fungsi dari penelitian dan penggalan informasi ini adalah untuk membantu proses pencarian ide.

Brainstorming dan Thumbnail



Gambar 7⁽³⁾

Brainstorming adalah suatu usaha dalam mengeluarkan ide-ide yang terlintas pikiran sehubungan dengan topik. Ide-ide tersebut dicatat dalam bentuk visual yang disebut *thumbnail*. Ide dapat berupa daftar kata-kata, daftar konsep, daftar ide, gambar-gambar, warna, *icon*, dan apa saja yang terlintas dalam benak desainer.

Thumbnail adalah pencatatan ide-ide ke dalam bentuk visual. *Thumbnail* memberikan kesempatan pada

desainer untuk ber-*eksplorasi* dalam mengeluarkan ide, konsep, pemikiran, sesuai dengan topik masalah.

Klarifikasi

Pada langkah ini desainer menentukan arah dan konsep yang ditentukan, ide mana yang akan dikembangkan. Setelah dipilih, maka konsep yang jelas disusun dan informasi-informasi yang tidak berhubungan di singkirkan. Konformasi dengan klien sangat dibutuhkan untuk menghindari perbedaan persepsi di akhir proses. Beberapa *thumbnail* dapat dikembangkan lagi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, ide-ide baru yang menunjang konsep dapat dimasukkan.

Comprehensif/ Tight Tissue

Setelah konsep telah ditentukan dan seluruh ide telah dikembangkan, maka dibuatlah *tight tissue* atau *comprehensif* (disingkat menjadi *comp*). *Comp* adalah suatu bentuk visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien. *Comp* hampir sama persis dengan hasil akhir. Sebuah *comp* harus;



Gambar 8⁽³⁾



Gambar 9⁽³⁾

1. Jelas arah desainnya
2. Jelas *layout* dan komposisinya.
3. Mengikutsertakan gambaran *image* yang akan disertakan.
4. Berdiri sendiri tanpa memerlukan penjelasan dari sang desainer

Comp adalah langkah akhir dari proses *problem solving*. *Comp* menawarkan sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah desain yang dihadapi. Oleh karena itu sangatlah

penting dalam mempersiapkan *comp* sebaik mungkin dan se-representatif mungkin sehingga benar-benar dapat dimengerti oleh klien.

Sebelum *comp* dipresentasikan kepada klien, sebaiknya dilakukan evaluasi (saran dan kritik dari orang lain atau desainer lain) untuk memastikan bahwa semua masalah sudah terpecahkan dengan baik.

Produksi

Setelah mendapatkan persetujuan dari klien, maka dimulailah proses pembuatan *comp* menjadi final produk. Berbagai macam cara dapat ditempuh sesuai dengan kebutuhan dan bentuk akhir daripada solusi yang disarankan oleh sebuah *comp*. Hasil akhir dari produksi merupakan bentuk nyata dari ide dan imajinasi desainer yang dituangkan dalam bentuk solusi dari sebuah masalah desain.

KESIMPULAN

Sebuah brosur, papan reklame, *signage*, iklan dan lain sebagainya adalah sebuah solusi dari suatu masalah desain yang merupakan hasil akhir dari sebuah proses pemikiran yang cukup panjang. Dari pencarian sebuah ide, sampai bentuk produk akhir, sebuah desain melewati beberapa langkah yang terus memperbaiki dan mengembangkan ide dasar dari desain menjadi sebuah final desain dengan konsep yang kuat.

Untuk menghasilkan sebuah desain final dengan konsep yang kuat dengan pengembangan yang maksimal, maka sangat penting untuk sebuah ide melalui proses *problem solving*. Proses *problem solving* menawarkan langkah-langkah yang mengontrol dan memastikan ide dipoles dan dipoles lagi serta dikembangkan secara maksimal. Desain dapat bermula dari ide yang sangat sederhana, melalui proses desain dan *problem solving*, maka ide tersebut dapat memberikan solusi yang mengagumkan bagi sebuah masalah desain.

Ide sebagai bahan pokok sangatlah penting untuk digali. Setiap manusia lahir dengan kemampuan untuk menciptakan dan menghargai seni, oleh sebab itu setiap manusia mempunyai kemampuan untuk mengeluarkan ide. Dengan latihan yang rutin dan beberapa cara yang disarankan di atas dalam membantu proses pencarian dan penggalian ide, maka dapat diperoleh sebuah ide yang kreatif. Proses desain, melalui proses *problem solving* adalah sarana untuk memoles dan mengembangkan sebuah ide menjadi sebuah solusi. Ide dan solusi yang kreatif adalah ide dan solusi yang tepat sasaran, mempunyai nilai estetis, dan *original*. Bagi desain komunikasi visual ditambahkan bahwa ide yang dan solusi yang kreatif haruslah dapat berkomunikasi dengan tepat kepada target yang yang dituju. Ide tidak dapat berkembang tanpa melalui sebuah proses desain, dan desain tidak ada tanpa diawali oleh sebuah ide.

KEPUSTAKAAN

Kenneth J. Hiebert, *Graphic Design Processes*, Van Nostrand Reinhold, New York
Jack Stoops adn Jerry Samuelson, *Design Dialog*, davis Publication, Massachussts, 1990
Bob Cotton, *The New Guide To Graphic Design*, Phaidon Press Limited, Oxford, 1990
Amy E. Arntson, *Graphic Design Basic*, Holt, Reinhart and Winston, Inc.,1988
Diana Martin, *Inspiration and Innovations*,F&W Publication, Inc., Cicinnati, 1995