



Ketika metode mendahului desainer: Kritik ontologis atas Design Thinking dan User-Centered Design dalam perancangan DKV

Firmansah*

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
Jl. Meruya Selatan No.1, RT.4/RW.1, Meruya Sel., Kembangan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11650, Indonesia

*Correspondence author: firmansah@mercubuana.ac.id

Received:

28/05/2026

Final Revision:

02/08/2026

Accepted:

05/08/2026



This work is
licensed under a
[CC-BY-NC](#)

Abstrak.

Artikel ini bertujuan mengkaji bagaimana Design Thinking (DT) dan User-Centered Design (UCD) mengonstruksi posisi desainer ketika digunakan sebagai metode perancangan dalam lingkungan akademik Desain Komunikasi Visual (DKV). Kajian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan penggunaan kedua metode tersebut dalam tugas akhir, laporan perancangan, dan publikasi akademik DKV, sementara asumsi ontologis yang menyertainya sering belum diperiksa. Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual kritis dengan desain penelitian konseptual. Analisis dilakukan dengan menggunakan konsep ontological designing sebagai kerangka pembacaan untuk membaca DT dan UCD secara ontologis, terutama dalam memeriksa bagaimana keduanya membentuk pengertian tentang subjek, objek, relasi, proses, dan keluaran desain. Bahan utama kajian ini adalah literatur tentang metode perancangan, Design Thinking, dan User-Centered Design, sedangkan publikasi perancangan DKV ditempatkan sebagai penanda kontekstual penggunaan metode. Hasil kajian menunjukkan DT menempatkan desainer sebagai fasilitator problem-solving dalam kerangka masalah, kebutuhan, solusi, dan inovasi, sedangkan UCD menempatkan desainer sebagai mediator User-system dalam kerangka pengguna, sistem, tugas, konteks penggunaan, dan kegunaan. Hal itu menegaskan bahwa penggunaan DT dan UCD secara generik berisiko membuat metode mendahului desainer serta mereduksi metode perancangan dalam DKV ke dalam logika solusi atau kegunaan sistem. Oleh karena itu, artikel ini mengusulkan desainer DKV perlu direposisi sebagai subjek kreatif yang menjadi pusat artikulasi visual.

Kata kunci: Design Thinking; User-Centered Design; Ontological Designing; Reposisi Desainer; Desain Komunikasi Visual.

Abstract.

This article examines how Design Thinking (DT) and User-Centered Design (UCD) construct the position of the designer when employed as design methods within the academic context of Visual Communication Design (VCD). This study is motivated by the increasing use of these methods in undergraduate theses, design project reports, and scholarly publications in VCD, while the ontological assumptions underlying their application have rarely been critically examined. This study adopts a conceptual-critical approach using a conceptual research design. The analysis employs the concept of ontological designing as an interpretive framework for examining DT and UCD from an ontological perspective, particularly in terms of how they shape understandings of the subject, object, relations, process, and design outcomes. The primary sources consist of literature on design methods, Design Thinking, and User-Centered Design, while VCD design publications are treated as contextual indicators of methodological application. The findings indicate that DT positions designers as problem-solving facilitators within the framework of problems, needs, solutions, and innovation, whereas UCD positions designers as user-system mediators within the framework of users, systems, tasks, contexts of use, and usability. These findings demonstrate that the generic application of DT and UCD risks allowing methods to take precedence over designers, thereby reducing design methods in VCD to the logic of problem-solving or system usability. Therefore, this article proposes that VCD designers be repositioned as creative subjects who serve as the center of visual articulation.

Keywords: Design Thinking; User-Centered Design; Ontological Designing; Designer Repositioning; Visual Communication Design.

Pendahuluan

Di lingkungan akademik Desain Komunikasi Visual (DKV), tampak kecenderungan penggunaan *Design Thinking* (DT) dan *User-Centered Design* (UCD) sebagai kerangka metodologis dalam perancangan mutakhir. Keduanya tidak hanya muncul sebagai istilah pendukung, tetapi dipakai untuk menyusun masalah, mengatur proses, dan memberi dasar metodologis bagi keluaran desain. Pada *Design Thinking*, kecenderungan ini tampak dalam beberapa artikel antara lain telaah Irfan et al. (2025) atas sepuluh publikasi hasil tugas akhir mahasiswa DKV yang menggunakan DT, dengan topik yang meliputi identitas visual, ilustrasi, video, fotografi, kemasan, *User interface*, dan media promosi.

Penggunaan DT bisa dilihat juga pada UI/UX mobile apps sebagai media pendidikan moral untuk anak-anak (Angelica et al., 2023), perancangan UI/UX aplikasi Istiqomah (AlAzhari et al., 2024), redesain *User interface website* Career Development Center Telkom University Bandung yang menggunakan *Design Thinking* sebagai metode perancangan dan menguji hasil prototipenya melalui *usability testing* (Muntaz et al., 2025), perancangan *e-catalog* Ardent Signature sebagai media pemasaran digital (Suminto & Arifianto, 2024), perancangan logo brand Romansa Steak melalui pendekatan *Design Thinking* (Listya et al., 2025), pengembangan struktur kemasan UMKM Sate Padang dengan pendekatan *Design Thinking* (Rananda et al., 2026), penerapan *Design Thinking* dalam perancangan kartu edukasi “Sobat Saleh” (Ulita, 2023), serta perancangan video *motion graphic* promosi aplikasi FitAcademy yang menyatakan penggunaan *Design Thinking* sebagai metode perancangan (Juanda et al., 2026).

Masuknya DT ke perancangan UI *website* perlu dicatat karena UI bukan hanya objek visual, melainkan juga titik kontak antara pengguna dan sistem. Dengan demikian, penggunaan DT dalam wilayah UI menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya dipakai pada objek promosi, identitas, atau media edukasi, tetapi juga pada objek yang secara ontologis dekat dengan persoalan interaksi, keterpakaian, dan sistem penggunaan.

Sementara itu, penggunaan *User-Centered Design* tampak pada sejumlah perancangan DKV yang berpusat pada antarmuka, *website*, aplikasi, dan media digital interaktif. Pada wilayah *website*, UCD digunakan dalam desain antarmuka *website* Oemah Djari (Tunas et al., 2023), redesain *User interface website* Kampung Wisata Kreatif Cigadung Bandung (Amanda et al., 2024), analisis kebutuhan pengguna dalam perancangan tata letak *website* Singasana Smart Pocket (Putri et al., 2025), redesain antarmuka situs web bimbingan konseling (Saputri et al., 2024), serta perancangan *website* MagetiArt sebagai media promosi dan penjualan karya komunitas seni (Zain & Aji, 2023). Pada wilayah aplikasi, layanan digital, dan antarmuka interaktif, UCD tampak dalam perancangan prototipe aplikasi layanan pesan-antar MPASI berbasis personalisasi nutrisi (Ramadina et al., 2026), perancangan UI/UX aplikasi Citilink dalam konteks e-commerce, promosi, dan customer journey (Ramadhan & Sari, 2023), serta desain *user interface game* FairPlay Poker (Bastian & Saputro, 2021). Penggunaan UCD juga muncul pada objek non-digital seperti perancangan tas kertas ramah lingkungan untuk rumah makan, yang memperlihatkan perluasan istilah UCD ke objek perancangan DKV di luar sistem digital-interaktif (Pambudi & Chalik, 2022).

Melalui deretan contoh tersebut, DT dan UCD tidak dapat dibaca sekadar sebagai istilah lepas, melainkan sebagai metode yang dipakai untuk menyusun alur perancangan dan memberi dasar metodologis bagi keluaran desain DKV di lingkungan akademik. Pada wilayah UI, *website*, aplikasi, antarmuka game, media digital interaktif, hingga objek non-digital tertentu, kehadiran DT dan UCD menjadi makin perlu diperiksa karena objek perancangannya berada di antara artikulasi visual, solusi atas kebutuhan pengguna, dan sistem yang harus digunakan. Oleh karena itu, persoalan awalnya bukan hanya bahwa DT dan UCD sering dipakai, melainkan bahwa keduanya dapat masuk ke wilayah objek yang mirip, sementara horizon ontologis yang dibawahnya tidak sama.

Fenomena tersebut penting bukan karena DT dan UCD sekadar sering disebut, melainkan karena keduanya membawa cara tertentu untuk membuat perancangan tampak metodis. Ketika DT digunakan, perancangan cenderung dibahas melalui kosakata masalah, kebutuhan, ideasi, prototipe,

pengujian, inovasi, dan solusi. Ketika UCD digunakan, perancangan cenderung dibahas melalui kosakata pengguna, kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, sistem, antarmuka, dan kegunaan. Kosakata tersebut tidak netral, sebab ia ikut menentukan apa yang tampil sebagai pusat perhatian dalam perancangan. Dengan demikian, persoalan tidak berhenti pada pemilihan metode, tetapi menyangkut cara metode membentuk medan tempat perancangan berlangsung.

Metode perancangan tidak dapat dipahami sebagai perangkat kosong yang hanya mengatur urutan kerja. Pada kajian desain, masalah desain telah lama dipahami sebagai sesuatu yang terbuka, tidak sepenuhnya tetap, dan bergantung pada cara ia dibingkai. Buchanan (1992) menempatkan desain dalam medan *wicked problems*, sementara Cross (2001) menegaskan bahwa desain memiliki cara mengetahui yang khas. Dengan dasar itu, penggunaan DT dan UCD dalam perancangan DKV perlu dibaca sebagai penggunaan metode yang sekaligus membawa pengandaian tentang subjek, objek, relasi, proses, dan keluaran desain.

Pengandaian itu tampak jika DT dan UCD dilihat dari horizon konseptualnya. *Design Thinking* dalam kajian kontemporer dibaca sebagai pendekatan inovasi dan *problem-solving* yang berpusat pada orientasi pengguna, pembingkai masalah, prototipe, validasi, dan kolaborasi (Rosch et al., 2023; Micheli et al., 2019). UCD, di sisi lain, berada dalam tradisi perancangan sistem interaktif yang menempatkan pengguna, kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, *usability*, dan *usefulness* sebagai pusat perhatian (International Organization for Standardization [ISO], 2019; van Velsen et al., 2022). Kedua horizon ini tidak identik satu sama lain, dan keduanya juga tidak sama begitu saja dengan wilayah perancangan DKV. Namun, justru karena keduanya digunakan dalam perancangan DKV, perlu diperiksa bagaimana horizon tersebut membentuk relasi antara desainer, masalah, pengguna, objek rancangan, sistem, proses, dan keluaran desain.

Pada titik ini, posisi desainer menjadi persoalan analitis. Di dalam perancangan DKV, desainer biasanya disebut sebagai pihak yang merancang. Akan tetapi, ketika perancangan itu disusun melalui DT atau UCD, tempat desainer tidak dapat dibaca hanya dari penyebutan dirinya sebagai desainer. Tempat itu perlu dilacak dari cara metode mengatur hubungan antara masalah, pengguna, kebutuhan, sistem, objek visual, proses, dan keluaran desain. Dengan demikian, posisi desainer menunjuk pada cara metode menyediakan ruang tindakan bagi desainer yaitu dari mana ia mulai bekerja, terhadap apa ia bekerja, dengan unsur apa ia berelasi, dan melalui kerangka apa tindakannya dalam perancangan menjadi bermakna.

Implikasinya bagi perancangan DKV di lingkungan akademik terletak pada pertanggungjawaban metodologis. Ketika DT atau UCD dipakai sebagai metode, yang perlu dipertanggungjawabkan tidak hanya urutan langkahnya, tetapi juga subjek kerja yang diandaikan oleh metode tersebut. Apakah desainer dibayangkan sebagai pelaku individual yang dapat menjalankan seluruh proses perancangan, ataukah metode justru mengandaikan kerja yang bersifat kolektif melalui relasi dengan pengguna, tim, pemangku kepentingan, sistem, dan konteks penggunaan. Kecurigaan tersebut penting karena posisi desainer tidak hanya berkaitan dengan apa yang ia hasilkan, tetapi juga dengan bagaimana ia bekerja, dengan siapa ia berelasi, dan dalam struktur perancangan seperti apa tindakannya menjadi mungkin. Literatur DT dan UCD serta publikasi perancangan DKV yang menjadi bahan kajian artikel ini telah membahas proses, kebutuhan, inovasi, sistem, dan kegunaan, tetapi belum menempatkan konstruksi posisi desainer oleh logika metode sebagai persoalan ontologis utama.

Atas dasar itu, artikel ini mengajukan pertanyaan utama, bagaimana aspek ontologis *Design Thinking* dan *User-Centered Design* mengonstruksi posisi desainer ketika keduanya digunakan sebagai metode perancangan dalam lingkungan akademik DKV? Pertanyaan ini tidak diarahkan untuk menilai apakah DT dan UCD efektif atau tidak efektif sebagai teknik kerja. Yang hendak dibongkar adalah bagaimana masing-masing metode membayangkan subjek, objek, relasi, dan realitas desain, lalu dari struktur itu posisi desainer seperti apa yang menjadi mungkin.

Dengan demikian, tulisan ini tidak berangkat dari penerimaan ataupun penolakan terhadap DT dan UCD sebagai metode perancangan, tetapi dari pemeriksaan terhadap beban ontologis yang menyertai penggunaannya dalam lingkungan akademik DKV. Kebaruan kajian ini berada pada penempatan posisi desainer yang dibentuk oleh logika metode sebagai fokus pembacaan ontologis

terhadap DT dan UCD. Arah kontribusi kajian ini adalah perumusan ontologis posisi desainer DKV sebagai subjek kreatif yang menjadi pusat artikulasi visual, serta penarikan konsekuensinya bagi pertimbangan kesesuaian metode dengan realitas perancangan.

Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan kajian konseptual-kritis dengan desain penelitian konseptual. Kajian ini membangun argumen melalui pembacaan ulang terhadap struktur konseptual *Design Thinking* dan *User-Centered Design* dengan *ontological designing* sebagai kerangka analisis, tanpa melakukan pengumpulan data empiris baru. Jaakkola (2020) digunakan untuk menegaskan bahwa penelitian konseptual perlu menjelaskan pemilihan dan peran teori serta memperlihatkan rantai argumentasi yang menghubungkan bahan kajian dengan klaim. Di dalam artikel ini, konsep *ontological designing* dari Willis (2006) digunakan sebagai kerangka teoretis untuk membaca *Design Thinking* dan *User-Centered Design* bukan sebagai urutan prosedural, melainkan sebagai struktur metodologis yang membentuk pengertian tentang subjek, objek, relasi, proses, keluaran desain, dan posisi desainer.

Bahan kajian yang digunakan dibedakan menjadi bahan konseptual dan bahan kontekstual. Bahan konseptual digunakan berdasarkan fungsi teoretisnya dalam pembacaan. Konsep *ontological designing* digunakan sebagai alat pembacaan utama untuk memeriksa bagaimana metode perancangan membentuk pengertian tentang subjek, objek, relasi, proses, keluaran desain, dan posisi desainer (Willis, 2006). Literatur tentang *wicked problems*, *designerly ways of knowing*, pemingkiaan masalah desain, dan *problem setting* digunakan untuk menempatkan metode perancangan bukan sebagai prosedur netral, melainkan sebagai struktur yang membawa pengandaian tertentu tentang realitas desain (Buchanan, 1992; Cross, 2001; Schön, 1983). Sementara itu, literatur tentang *Design Thinking* ditempatkan sebagai bahan yang dibaca untuk menelusuri konstruksi masalah, kebutuhan, solusi, inovasi, prototipe, dan validasi. Literatur tentang *User-Centered Design* ditempatkan sebagai bahan yang dibaca untuk menelusuri konstruksi pengguna, sistem, tugas, konteks penggunaan, *requirements*, *usability*, *usefulness*, dan evaluasi. Bahan kontekstual berupa publikasi perancangan DKV yang disebutkan pada pendahuluan. Publikasi tersebut tidak diperlakukan sebagai sampel kuantitatif atau dasar generalisasi, tetapi sebagai penanda kontekstual bahwa *Design Thinking* dan *User-Centered Design* digunakan sebagai metode perancangan dalam lingkungan akademik DKV.

Analisis dilakukan melalui pembacaan ontologis atas metode. Pembacaan diawali dengan memeriksa apa yang dianggap ada dan penting oleh sebuah metode, siapa subjek perancang yang diandaikan, apa objek yang dikerjakan, relasi apa yang dibentuk antara desainer, pengguna, mitra, sistem, medium, dan audiens, serta kriteria keberhasilan apa yang digunakan. Dari struktur tersebut, dianalisis ruang tindakan dan posisi desainer yang dikonstruksi oleh masing-masing metode. Dengan cara ini, *Design Thinking* dan *User-Centered Design* tidak dianalisis sebagai urutan tahapan kerja, tetapi sebagai struktur konseptual yang mengonstruksi posisi desainer. Hasil pembacaan tersebut kemudian ditempatkan dalam konteks akademik DKV untuk menunjukkan bagaimana metode dapat mendahului desainer ketika posisi desainer, objek visual, relasi mitra, audiens, medium, dan realitas perancangan belum dirumuskan secara konseptual.

Alur pembacaan konseptual-kritis dalam penelitian ini diringkas dalam Gambar 1. Diagram tersebut menunjukkan hubungan antara bahan kajian, kerangka *ontological designing*, pembacaan *Design Thinking* dan *User-Centered Design*, serta perumusan posisi desainer DKV.

Diagram Alur Penelitian



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian
Sumber: Penulis (2026)

Hasil dan Pembahasan

Metode Perancangan sebagai Struktur Ontologis

Pembacaan terhadap *Design Thinking* dan *User-Centered Design* sebagai metode perancangan menuntut penempatan metode tidak hanya sebagai perangkat prosedural, tetapi sebagai struktur yang membentuk medan perancangan. Di dalam kajian desain, persoalan perancangan tidak dipahami sebagai masalah yang sepenuhnya tetap, tertutup, dan menunggu untuk diselesaikan melalui langkah teknis. Buchanan (1992) menempatkan desain dalam medan *wicked problems*, sementara Cross (2001) menjelaskan bahwa desain memiliki cara mengetahui yang khas. Dengan demikian, metode tidak hanya menjawab pertanyaan tentang urutan kerja, tetapi juga membawa pengandaian tentang apa yang dianggap sebagai masalah, siapa subjek yang bekerja, apa objek yang dirancang, relasi apa yang dianggap penting, dan keluaran seperti apa yang dipahami sebagai hasil perancangan.

Perspektif untuk memahami metode perancangan sebagai struktur ontologis bertolak dari konsep *ontological designing* yang dikemukakan Willis (2006). Konsep ini menempatkan desain bukan hanya sebagai aktivitas menghasilkan objek, melainkan sebagai praktik yang ikut membentuk cara subjek bertindak, bekerja, dan memahami dunia. Oleh karena itu, metode perancangan dapat dibaca sebagai desain atas proses kerja tersebut. Ia tidak hanya mengatur tahapan, tetapi juga membentuk cara masalah dikenali, subjek perancang ditempatkan, objek desain ditentukan, relasi perancangan disusun, dan keluaran desain dipahami.

Kerangka *ontological designing* tersebut tidak mengarahkan pembacaan ontologis pada pembahasan metafisika yang abstrak, melainkan sebagai pemeriksaan terhadap unsur-unsur dasar yang diandaikan oleh sebuah metode. Pertanyaan ontologis dalam konteks metode perancangan menyangkut apa yang dianggap sebagai realitas desain, siapa subjek utamanya, apa objek yang dikerjakan, bagaimana relasi antara subjek dan objek dibayangkan, serta realitas desain macam apa yang dibentuk oleh metode tersebut. Pembacaan ini sejalan dengan gagasan Schön (1983) mengenai *problem setting*, yaitu bahwa praktik profesional tidak hanya memecahkan masalah yang telah tersedia, tetapi juga membingkai situasi problematik sehingga masalah tertentu dapat dikenali, diberi batas, dan ditindaklanjuti. Dengan demikian, metode selalu terlibat dalam pembentukan cara suatu situasi perancangan dipahami.

Istilah “konstruksi” menunjuk pada pembentukan posisi desainer oleh logika metode. Posisi desainer tidak dipahami sebagai sesuatu yang telah tersedia secara alamiah, tetapi sebagai sesuatu yang menjadi mungkin karena metode menyusun realitas perancangan dengan cara tertentu. Ketika suatu metode menempatkan masalah sebagai titik awal, pengguna sebagai sumber kebutuhan,

prototipe sebagai alat validasi, atau sistem sebagai objek utama, metode tersebut sekaligus membentuk ruang tindakan bagi desainer. Desainer tidak hanya memakai metode, tetapi juga ditempatkan oleh metode ke dalam posisi tertentu. Ia dapat diposisikan sebagai pemecah masalah, fasilitator, mediator, operator prosedur, atau penerjemah kebutuhan pengguna. Dengan demikian, konstruksi posisi desainer terjadi di dalam logika metode, bukan semata-mata akibat kesalahan dosen, mahasiswa, atau institusi akademik.

Istilah “posisi” juga perlu dibatasi. Posisi tidak dimaksudkan sebagai jabatan, profesi, atau fungsi administratif desainer. Posisi menunjuk pada letak ontologis desainer di dalam struktur metode. Pertanyaannya tidak hanya apa yang dilakukan desainer, tetapi dari mana desainer bekerja, terhadap apa ia bekerja, dengan siapa ia berelasi, dan melalui kerangka apa tindakannya menjadi bermakna. Dalam kerangka praktik reflektif, tindakan perancang tidak dapat dilepaskan dari cara ia membingkai situasi, membangun pemahaman atas kondisi, dan menilai kemungkinan tindakan di dalam proses kerja (Schön, 1983). Oleh karena itu, posisi desainer tidak dapat ditentukan hanya dari penyebutan dirinya sebagai “perancang” dalam laporan akademik. Posisi itu harus dilacak dari cara metode mengatur hubungan antara masalah, pengguna, kebutuhan, sistem, medium, objek visual, proses, dan keluaran desain.

Desainer dalam lingkungan akademik DKV perlu dibedakan dari figur desainer yang dibayangkan oleh *Design Thinking* dan *User-Centered Design*. Di dalam *Design Thinking* populer, desainer sering muncul sebagai figur *problem solver* atau agen inovasi (Rosch et al., 2023; Micheli et al., 2019). Dalam *User-Centered Design*, desainer lebih dekat dengan perancang sistem yang menyesuaikan artefak dengan kebutuhan pengguna (ISO, 2019; van Velsen et al., 2022). Sementara itu, jika posisi desainer dilacak dari relasi yang dibentuk oleh metode, maka dalam lingkungan akademik DKV desainer berhadapan dengan persoalan visualitas, tanda, medium, pesan, konteks, mitra, dan audiens. Dengan dasar ini, istilah “desainer” tidak dapat diperlakukan seolah-olah memiliki makna yang sama di semua metode, sebab setiap metode membawa pengandaian berbeda tentang objek, relasi, dan subjek perancang.

Kritik ontologis terhadap metode perancangan tidak diarahkan untuk menilai efektivitas metode sebagai teknik kerja. Persoalannya bukan apakah *Design Thinking* dan *User-Centered Design* berhasil atau gagal menghasilkan rancangan tertentu, melainkan bagaimana kedua metode tersebut membayangkan realitas desain dan bagaimana, dari realitas itu, posisi desainer dikonstruksi. Dengan kata lain, kritik ontologis memeriksa apa yang dianggap sebagai pusat oleh sebuah metode, apa yang ditempatkan di pinggir, dan subjek perancang seperti apa yang menjadi mungkin di dalamnya. Kritik semacam ini diperlukan karena metode desain tidak pernah sepenuhnya bebas dari asumsi tentang struktur masalah dan cara masalah itu dapat dikerjakan.

Kerangka ontologis tersebut diperlukan agar penggunaan metode dalam lingkungan akademik DKV tidak berhenti pada kepatuhan prosedural. Ketika sebuah metode dipakai hanya karena ia menyediakan tahap-tahap kerja yang tampak rapi, terdapat risiko bahwa metode tersebut diterima tanpa pembacaan terhadap beban ontologisnya. Padahal, begitu sebuah metode dipilih, ia sekaligus membawa cara tertentu untuk memahami manusia, masalah, objek desain, medium, validasi, dan posisi desainer. Oleh karena itu, sebelum *Design Thinking* dan *User-Centered Design* digunakan sebagai dasar perancangan dalam lingkungan akademik DKV, keduanya perlu dibaca sebagai struktur ontologis yang membentuk posisi desainer.

Ontologi *Design Thinking*: Masalah, Kebutuhan, Solusi, dan Posisi Desainer

Design Thinking sering dikenali melalui urutan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Namun, urutan tersebut tidak dapat diperlakukan sebagai inti pemahaman terhadap *Design Thinking*. Tahapan itu hanya merupakan bentuk operasional dari struktur yang lebih mendasar. Secara ontologis, *Design Thinking* membayangkan desain sebagai proses pemecahan masalah yang bertolak dari pemahaman terhadap manusia atau pengguna, bergerak melalui perumusan kebutuhan, dilanjutkan dengan ideasi, prototipe, pengujian, dan diarahkan menuju solusi. Dengan demikian, realitas desain dalam *Design*

Thinking tidak pertama-tama tampil sebagai medan artikulasi makna atau eksplorasi medium, melainkan sebagai medan masalah yang dapat dipahami, dibingkai, dan diselesaikan.

Di dalam model Stanford, *Design Thinking* dirumuskan melalui lima mode, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Mode *empathize* dipahami sebagai usaha memahami orang dalam konteks *design challenge*, sedangkan *prototype* dan *test* diarahkan untuk belajar dari pengguna serta memperbaiki kemungkinan solusi (Henriksen et al., 2017). Struktur ini menunjukkan bahwa manusia ditempatkan sebagai sumber pemahaman awal atas masalah, sementara proses desain diarahkan pada pembentukan solusi melalui siklus iteratif. *Design Thinking* memang tidak selalu dipahami secara linear, tetapi penyusunan tahap-tahap tersebut tetap menunjukkan bahwa desain dibayangkan sebagai proses yang dapat diatur, diajarkan, diulang, dan dievaluasi.

Pusat ontologis *Design Thinking* adalah masalah, kebutuhan, solusi, dan inovasi. Manusia memang hadir sebagai pusat perhatian, tetapi manusia dalam kerangka ini cenderung dibaca melalui kategori kebutuhan, pengalaman, hambatan, *pain point*, *insight*, atau respons terhadap prototipe. Dengan kata lain, manusia hadir sebagai “manusia dalam kerangka kebutuhan”. Ia dipahami sejauh dapat memberi data, pengalaman, atau masukan yang memungkinkan perancang merumuskan masalah dan menghasilkan solusi. Di sinilah sifat *human-centered* dalam *Design Thinking* perlu dibaca secara kritis. *Human-centered* tidak selalu berarti manusia hadir dalam seluruh kompleksitas kultural, simbolik, politis, atau estetikanya. Pada praktik *Design Thinking*, manusia hadir sebagai *User*, *customer*, *stakeholder*, atau validator dari proses solusi.

Kajian Elsbach dan Stigliani memperjelas hal tersebut. Elsbach dan Stigliani (2018) menjelaskan *Design Thinking* sebagai pendekatan *problem-solving* yang menggunakan perangkat dan metode yang secara tradisional digunakan oleh desainer, tetapi kemudian dioperasikan dalam konteks organisasi dan manajemen. Di dalam kerangka tersebut, desain tidak dibayangkan terutama sebagai praktik artikulasi visual, tetapi sebagai perangkat inovasi yang menghubungkan kebutuhan manusia, proses organisasi, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, “desainer” dalam *Design Thinking* bukan terutama desainer DKV yang bergulat dengan tanda, medium, bentuk, dan visualitas, melainkan figur metodologis yang memiliki sensibilitas dan perangkat kerja untuk menghasilkan inovasi.

Hal ini juga diperkuat oleh Auernhammer dan Roth (2021), yang menunjukkan bahwa *Design Thinking* berkembang dari tradisi *product design* menuju wacana *innovation management*. Artinya, *Design Thinking* populer bukan sekadar metode desain dalam pengertian disipliner, melainkan hasil pemindahan dan pemaketan sebagian citra kerja desainer ke dalam konteks organisasi, bisnis, teknologi, dan perubahan sosial. Ketika *Design Thinking* kemudian digunakan dalam lingkungan akademik DKV sebagai metode perancangan, terjadi pemindahan konteks ganda yaitu dari praktik atau kajian desain ke wilayah inovasi-manajerial, lalu dari wilayah inovasi tersebut ke tugas perancangan DKV.

Dari struktur tersebut, posisi desainer dalam *Design Thinking* dapat dibaca secara lebih jelas. Desainer tidak ditempatkan sebagai pusat penciptaan bentuk visual, tetapi sebagai *problem framer*, fasilitator, ideator, operator inovasi, dan perantara antara kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, serta solusi yang layak. Kreativitas dalam *Design Thinking* tetap penting, tetapi kreativitas itu bekerja sebagai fungsi dari *problem-solving*. Ia tidak menjadi dasar ontologis subjek kreatif, melainkan menjadi energi yang dikelola untuk menghasilkan solusi. Menurut arti ini, *Design Thinking* tidak menghapus desainer, tetapi mengubah posisi desainer dari subjek artikulatif menjadi fasilitator proses solusi.

Selain membentuk objek desain sebagai masalah yang harus diselesaikan, *Design Thinking* juga membentuk subjek kerja tertentu. Subjek yang diandaikan oleh *Design Thinking* bukan semata-mata individu yang bekerja sendiri melalui eksplorasi bentuk, melainkan subjek yang bergerak dalam relasi dengan pengguna, pemangku kepentingan, prototipe, pengujian, dan validasi. Dengan kata lain, *Design Thinking* mengandaikan proses yang relasional, iteratif, dan dalam banyak rumusan dekat dengan kerja kolaboratif atau lintas disiplin. Desainer tidak berdiri sebagai origin tunggal dari bentuk, melainkan sebagai pengelola proses yang menghubungkan masalah, kebutuhan, ide, prototipe, respons, dan solusi.

Konsekuensi ontologisnya cukup besar bagi DKV. Proses perancangan DKV tidak selalu dimulai dari masalah yang sudah dapat didefinisikan. Ia dapat bermula dari teks, memori, arsip, kegelisahan visual, kebutuhan ekspresi komunikasi, eksplorasi medium, atau penafsiran atas konteks budaya. Pada *Design Thinking*, ambiguitas cenderung diperlakukan sebagai fase awal yang perlu dikurangi melalui perumusan masalah. Sebaliknya, dalam praktik kreatif DKV, ambiguitas justru dapat menjadi substansi visual itu sendiri. Karya DKV tidak selalu hadir untuk menyelesaikan sesuatu. Ia juga dapat membuka tafsir, membentuk pengalaman melihat, mengaktifkan memori, mengolah narasi, atau memproduksi makna.

Dengan demikian, *Design Thinking* dapat dirumuskan sebagai kerangka yang memandang realitas desain sebagai medan masalah manusia atau pengguna yang dapat diselesaikan melalui proses kreatif, relasional, iteratif, dan berorientasi inovasi. Ia mengandaikan manusia sebagai *User*, desain sebagai solusi, proses sebagai tahapan, prototipe sebagai alat belajar, validasi sebagai *feedback*, dan desainer sebagai fasilitator atau inovator. Pada kerangka ini, posisi desainer tidak sepenuhnya hilang, tetapi diposisikan ulang sebagai pengelola proses *problem-solving*. Persoalan yang kemudian muncul dalam lingkungan akademik DKV bukan hanya apakah *Design Thinking* menyediakan tahapan yang rapi, melainkan apakah struktur ontologis yang dibawahnya sesuai dengan posisi desainer, objek visual, dan relasi perancangan yang berlangsung dalam praktik akademik DKV.

Ontologi User-Centered Design: Pengguna, Sistem, Kegunaan, dan Posisi Desainer

User-Centered Design perlu dibaca secara berbeda dari *Design Thinking*. Keduanya memang sama-sama memberi perhatian pada manusia atau pengguna, tetapi perhatian itu tidak bertolak dari dasar ontologis yang sama. Jika *Design Thinking* bergerak dalam kerangka *problem-solving* dan inovasi, *User-Centered Design* bergerak dalam kerangka *User-system interaction*. Oleh karena itu, *User-Centered Design* tidak dapat dipahami sekadar sebagai *Design Thinking* yang lebih berpusat pada pengguna. Ia memiliki asal-usul, objek, subjek, dan kriteria keberhasilan yang berbeda.

Secara genealogis, *User-Centered Design* berakar pada *human-computer interaction*, ergonomi, dan perancangan sistem interaktif. *User-centered system design* diperkenalkan sebagai desain komputer dari sudut pandang pengguna (Norman & Draper, 1986). ISO 9241-210 menempatkan *human-centred design* sebagai pendekatan untuk pengembangan *interactive systems* yang bertujuan membuat sistem *usable* dan *useful* dengan berfokus pada pengguna, kebutuhan, dan persyaratan mereka (ISO, 2019). Rumusan ini menunjukkan bahwa dunia yang diasumsikan oleh *User-Centered Design* bukan terutama dunia makna visual, bahasa rupa, atau artikulasi estetika, melainkan dunia hubungan manusia dan sistem.

Merujuk pada ISO (2019), *User-Centered Design* dapat dibaca melalui sejumlah entitas dasar, yaitu *User*, *system*, *task*, *context of use*, *requirements*, *usability*, *usefulness*, dan *evaluation*. Pusatnya bukan desainer dan bukan karya visual sebagai artikulasi makna, melainkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem. Objek rancangannya adalah sistem, produk, layanan, antarmuka, atau artefak yang harus digunakan dalam konteks tugas tertentu. Dengan demikian, keberhasilan desain dalam *User-Centered Design* tidak terutama ditentukan oleh kekuatan simbolik, kedalaman tafsir, atau kualitas artikulasi medium, tetapi oleh kesesuaian antara sistem dan kebutuhan pengguna. Desain dianggap berhasil ketika sistem lebih mudah digunakan, lebih berguna, lebih sesuai dengan konteks penggunaan, dan lebih mendukung penyelesaian tugas pengguna.

Manusia dalam kerangka *User-Centered Design* hadir sebagai *user*. *User* bukan manusia dalam keseluruhan kompleksitas sosial, kultural, politis, atau estetikanya, melainkan manusia yang dibaca melalui kebutuhan, keterbatasan, tugas, konteks penggunaan, dan respons terhadap sistem. Reduksi ini bukan sekadar kelemahan praktis, melainkan bagian dari struktur ontologis *User-Centered Design*. Ia memang diperlukan ketika objek desain adalah sistem interaktif. Pada desain antarmuka aplikasi, dashboard, kios informasi, portal layanan, sistem antrean, atau sistem informasi interaktif, pengguna perlu dipahami sebagai pihak yang melakukan tindakan tertentu dalam sistem tertentu. Objek perancangan semacam itu memiliki kedekatan dengan *User-Centered Design* karena sama-sama berada dalam wilayah penggunaan sistem.

Namun, kedekatan objek dengan sistem penggunaan tidak cukup untuk menyamakan semua praktik perancangan visual dengan *User-Centered Design*. *User-Centered Design* tidak hanya mengandaikan adanya sistem yang digunakan, tetapi juga mengandaikan riset pengguna, identifikasi kebutuhan, perumusan *requirements*, pembacaan *context of use*, *evaluasi usability*, dan iterasi sistem. Dengan demikian, identitas ontologis *User-Centered Design* tidak hanya terletak pada keberadaan antarmuka atau media yang digunakan, tetapi pada keseluruhan relasi antara *User*, *system*, *task*, *context of use*, *requirements*, *usability*, dan *evaluation*.

Posisi desainer dalam *User-Centered Design* juga berbeda dari *Design Thinking*. Di dalam *Design Thinking*, desainer diposisikan sebagai fasilitator *problem-solving*. Pada *User-Centered Design*, desainer lebih tepat dibaca sebagai mediator antara *user* dan *system*. Ia menerjemahkan kebutuhan pengguna, membaca konteks penggunaan, menyusun *requirements*, merancang alur interaksi, menguji *usability*, dan memperbaiki sistem agar lebih sesuai dengan tugas pengguna. Desainer tidak pertama-tama bertanya bagaimana makna perlu diartikulasikan secara visual, melainkan bagaimana sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keterbatasan pengguna.

Pada struktur tersebut, pusat ontologis *User-Centered Design* bukan mitra, institusi, atau desainer, melainkan *User* yang berinteraksi dengan sistem. Mitra atau institusi dapat hadir sebagai pemilik sistem, penyelenggara layanan, penyedia data, atau pihak yang memiliki kepentingan terhadap sistem. Namun, kehadiran mitra tidak otomatis menggantikan posisi *user*. Jika pusat perhatian berpindah dari *user-system interaction* ke kepentingan institusi, narasi mitra, atau kebutuhan komunikasi visual yang tidak berbasis sistem penggunaan, maka struktur ontologisnya tidak lagi sepenuhnya berada dalam kerangka *User-Centered Design*.

Dengan demikian, otoritas desain dalam *User-Centered Design* tidak bertumpu pada peran desainer sebagai pengolah konteks ke dalam bentuk visual, melainkan pada kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, dan kriteria *usability*. Keputusan visual tetap ada, tetapi keputusan itu dibenarkan terutama sejauh mendukung keterpakaian sistem. Tipografi, warna, ikon, layout, hierarki informasi, dan navigasi tidak berdiri sebagai unsur pembentuk makna visual, melainkan menjadi komponen dari sistem penggunaan. Hal ini sesuai untuk UI dan media interaktif, tetapi menjadi problematis jika diterapkan pada objek DKV yang lebih bersifat editorial, simbolik, naratif, atau kultural.

Kritik terhadap *User-Centered Design*, dengan demikian, tidak boleh disamakan dengan kritik terhadap *Design Thinking*. *Design Thinking* mereduksi kreativitas ke dalam kerangka solusi dan inovasi, sedangkan *User-Centered Design* mereduksi kreativitas ke dalam kerangka kegunaan dan kecocokan *User-system*. *Design Thinking* menjadikan desainer sebagai fasilitator *problem-solving*. *User-Centered Design* menjadikan desainer sebagai *mediator usability*. Keduanya tidak identik, tetapi sama-sama tidak menempatkan desainer DKV sebagai pihak yang mengartikulasikan berbagai konteks ke dalam bentuk visual. Di dalam *User-Centered Design*, desainer terutama diposisikan sebagai pihak yang mengoptimalkan relasi antara pengguna dan sistem.

Maka, *User-Centered Design* dapat dirumuskan sebagai metode yang mengandaikan manusia sebagai *user*, artefak sebagai sistem interaktif, desain sebagai penyesuaian sistem terhadap kebutuhan dan tugas pengguna, serta keberhasilan sebagai *usability* dan *usefulness*. *User-Centered Design* memiliki kedekatan ontologis dengan objek yang bekerja sebagai sistem penggunaan, tetapi kedekatan itu harus dibedakan dari klaim penggunaan metode secara penuh. Ketika objek desain terutama berupa artikulasi visual atas informasi, teks, narasi, identitas, atau pengalaman estetis, *User-Centered Design* tidak dapat menjadi fondasi ontologis utama. Pada kondisi semacam itu, penggunaan *User-Centered Design* sebagai label metode berisiko memaksakan dunia *user-system-task-usability* ke atas “dunia makna tafsir visualitas”.

Ketika Metode Mendahului Desainer: Implikasi *Design Thinking* dan *User-Centered Design* dalam Akademik DKV

Pembacaan terhadap *Design Thinking* dan *User-Centered Design* menunjukkan bahwa keduanya sama-sama mengonstruksi posisi desainer, tetapi tidak melalui logika yang identik. *Design Thinking*

mengonstruksi desainer sebagai fasilitator *problem-solving* dalam kerangka masalah, kebutuhan manusia, solusi, dan inovasi. *User-Centered Design* mengonstruksi desainer sebagai mediator *user* dalam kerangka pengguna, sistem, tugas, konteks penggunaan, dan kegunaan. Keduanya sama-sama membawa konstruksi posisi desainer dari luar horizon DKV sebagai praktik artikulasi visual, tetapi keduanya tidak boleh disamakan. Justru perbedaan inilah yang memperlihatkan bahwa setiap metode membawa beban ontologisnya sendiri.

Implikasi pembacaan ini menjadi penting ketika *Design Thinking* dan *User-Centered Design* digunakan dalam lingkungan akademik DKV. Pada tugas akhir, laporan perancangan, atau mata kuliah metode perancangan, desainer sering disebut sebagai “perancang”. Namun, penyebutan tersebut belum tentu menjelaskan posisi ontologisnya. Tidak selalu jelas apakah desainer dipahami sebagai penafsir visual, pemecah masalah, mediator kebutuhan pengguna, pelaksana *brief*, operator metode, atau pengolah bentuk visual. Di dalam situasi semacam ini, posisi desainer dalam lingkungan akademik DKV dapat dikatakan masih ambigu atau kurang dirumuskan secara konseptual.

Oleh karena itu, persoalan utama yang muncul bukan bahwa *Design Thinking* dan *User-Centered Design* menggeser posisi desainer DKV yang sebelumnya sudah mapan. Rumusan tersebut tidak tepat karena mengandaikan bahwa DKV telah memiliki posisi desainer yang stabil, lalu posisi itu dipindahkan oleh metode luar. Yang lebih tepat adalah bahwa metode mendahului desainer. Ketika posisi desainer DKV belum dirumuskan secara ontologis, metode yang dipakai justru lebih dulu memberikan jawaban tentang siapa desainer, dari mana ia bekerja, apa objeknya, dengan siapa ia berelasi, dan bagaimana tindakannya dipertanggungjawabkan. Posisi itu tampak metodologis, tetapi sebenarnya membawa konstruksi ontologis tertentu.

Di sinilah letak kekeliruan penggunaan *Design Thinking* dan *User-Centered Design* sebagai metode generik dalam lingkungan akademik DKV. Kekeliruan tersebut bukan karena *Design Thinking* dan *User-Centered Design* selalu salah, melainkan karena keduanya sering dipakai sebelum posisi desainer, objek visual, relasi dengan mitra, medium, dan audiens diperiksa secara ontologis. Akibatnya, metode membuat perancangan tampak tertib, tetapi belum tentu menjelaskan subjek perancangannya. Laporan dapat tampak sistematis karena mengikuti tahap-tahap metode, tetapi artikulasi visual yang menentukan karya tetap bergantung pada tafsir, intuisi, pengalaman medium, dan sensibilitas visual desainer. Dengan kata lain, metode hadir secara prosedural, tetapi posisi desainer tetap kabur.

Sebagai salah satu contoh, kekaburan posisi desainer tersebut dapat dilihat pada wacana metodologis tentang DT yang menempatkan metode ini sebagai formula penertib perancangan DKV. Di dalam kajian Ulita dan Hananto (2022), DT dibaca sebagai metode yang dapat membuat proses perancangan DKV menjadi lebih logis, sistematis, efektif, inovatif, dan solutif. DT juga mereka pahami sebagai metode yang mampu menyeimbangkan berpikir kritis dan kreatif, dekat dengan aktivitas bisnis DKV, berangkat dari target konsumen atau pengguna, serta bekerja secara iteratif. Akan tetapi, cara pembacaan tersebut menempatkan sistematisasi DT seakan-akan berlangsung secara netral. Padahal, ketika DT ditempatkan sebagai metode perancangan DKV, metode tersebut membawa horizon *problem-user-solution* yang membentuk cara masalah, pengguna, proses, dan keluaran desain dipahami.

Kekaburan serupa, bahkan dalam bentuk yang lebih berlapis, tampak pada Priyono et al. (2020) dalam perancangan *user interface* informasi Program Studi Desain Komunikasi Visual melalui media digital *website*. Artikel tersebut menyatakan penelitian menggunakan pendekatan *User-Centered Design*, lalu mendefinisikan UCD sebagai pendekatan yang menempatkan kebutuhan dan tujuan pengguna sebagai panduan utama rancangan, dengan desainer bertugas menerjemahkan kebutuhan dan tujuan tersebut. Namun, setelah membagi rangkaian penelitian ke dalam tahap penelitian dan tahap perancangan, artikel itu menyatakan bahwa tahap perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan urutan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Relasi antara UCD sebagai pendekatan dan DT sebagai metode tidak dijelaskan lebih lanjut. Tidak diterangkan apakah UCD menjadi orientasi umum sementara DT menjadi prosedur operasional, apakah DT dipahami sebagai bagian dari UCD, atau apakah keduanya hanya dipertemukan karena sama-sama merujuk pada kebutuhan pengguna. Dengan demikian, kekaburan yang tampak bukan hanya terletak pada posisi

desainer sebagai penerjemah kebutuhan pengguna, tetapi juga pada identitas metodologis perancangan itu sendiri. Tepat di titik ini, perancangan DKV yang juga menyangkut identitas program studi, representasi akademik, struktur informasi, galeri karya, warna institusional, tipografi, dan pengalaman visual *website* cenderung dibaca melalui percampuran antara horizon *user-system-usability* dan *problem-user-solution*, padahal keduanya mengandaikan realitas desain dan posisi desainer yang secara ontologis berbeda.

Dua contoh tadi tidak ditempatkan sebagai dasar generalisasi, melainkan sebagai penanda bagaimana kekaburan posisi desainer dan penamaan metode dapat muncul dalam wacana metodologis perancangan DKV. Kekaburan semacam itu memperlihatkan bahwa persoalan penggunaan DT dan UCD tidak hanya terletak pada pemilihan tahapan kerja, tetapi pada cara metode membentuk ruang tindakan desainer dan cara realitas perancangan DKV dibaca. Melalui pembacaan ini, implikasi ontologis penggunaan DT dan UCD dalam lingkungan akademik DKV dapat dilihat lebih lanjut, terutama pada objek DKV, audiens, mitra, dan subjek kerja perancangan.

Implikasi pertama adalah reduksi objek DKV. Ketika *Design Thinking* dipakai sebagai kerangka utama, objek DKV cenderung dibaca sebagai solusi atas masalah pengguna. Ketika *User-Centered Design* dipakai sebagai kerangka utama, objek DKV cenderung dibaca sebagai sistem yang harus *usable*. Padahal, tidak semua objek DKV dapat dijelaskan melalui kategori solusi atau sistem penggunaan. Banyak objek DKV bekerja sebagai artikulasi makna, transformasi informasi, pembentukan identitas visual, narasi editorial, pengalaman membaca, atau tafsir kultural. Jika seluruh objek itu dipaksa masuk ke dalam kerangka *problem-user-solution* atau *user-system-task*, realitas DKV menjadi menyempit.

Implikasi kedua adalah reduksi audiens menjadi *user*. Untuk UI, *dashboard*, kios layanan, atau sistem informasi interaktif, istilah *user* dapat digunakan secara tepat. Namun, dalam poster, buku ilustrasi, identitas visual, media kampanye, *zine*, editorial, atau *visualstorytelling*, penerima karya tidak selalu tepat disebut *user*. Ia dapat menjadi pembaca, penonton, partisipan, komunitas, saksi, atau subjek budaya. Ketika seluruh penerima karya disebut *user*, relasi komunikasi visual direduksi menjadi relasi penggunaan. Akibatnya, pengalaman melihat, membaca, menafsir, merasakan, dan mengingat menjadi kurang terjelaskan.

Implikasi ketiga adalah kekaburan posisi mitra. Di dalam lingkungan akademik DKV, kehadiran mitra sering digunakan untuk memberi konteks pada proyek perancangan. Namun, mitra tidak otomatis sama dengan *user*, klien, *stakeholder*, atau *co-creator*. Mitra dapat menjadi sumber konten, pemilik narasi, penyedia data, pemilik sistem, distributor, atau ruang sosial tempat media hidup. Jika mitra langsung diterjemahkan sebagai *user*, proyek cenderung jatuh ke ontologi *Design Thinking* atau *User-Centered Design* tanpa pemeriksaan. Padahal, dalam proyek DKV tertentu, mitra hanya menyediakan konteks atau bahan yang kemudian ditafsirkan dan diartikulasikan secara visual oleh desainer.

Pada *User-Centered Design*, pemeriksaan terhadap posisi mitra menjadi lebih menentukan. Mitra seperti kampus, puskesmas, museum, penerbit, komunitas, atau UMKM tidak otomatis menempati posisi *user*. Mitra dapat menjadi pemilik sistem, penyelenggara layanan, pemberi data, pemilik narasi, klien, *co-creator*, atau distributor. Jika mitra hanya menyediakan informasi atau narasi untuk diolah menjadi media visual, struktur ontologis perancangannya lebih dekat dengan makna-tafsir-visualitas daripada *user-task-system*. Sebaliknya, jika mitra adalah pemilik sistem dan objek desainnya berupa portal layanan, UI antrean, *dashboard* informasi, atau *wayfinding* sistemik, sebagian teknik *User-Centered Design* dapat dipinjam untuk membaca kebutuhan pengguna dan keterpakaian sistem. Namun, meminjam tersebut tetap tidak otomatis menjadikan keseluruhan metode sebagai *User-Centered Design* penuh.

Implikasi keempat berkaitan dengan format tugas akhir DKV yang umumnya dikerjakan oleh mahasiswa secara individual. *Design Thinking* dan *User-Centered Design* membawa beban ontologis yang melampaui subjek kerja individual. *Design Thinking* mengandaikan kerja *problem-solving* yang relasional, iteratif, sering kolaboratif, berbasis pengguna, prototipe, *testing*, validasi, dan dalam banyak rumusan terkait dengan kerangka teknologi, bisnis, organisasi, atau inovasi. *User-Centered*

Design mengandaikan riset pengguna, perumusan *requirements*, konteks penggunaan, evaluasi *usability*, dan iterasi sistem. Satu mahasiswa dapat memakai sebagian teknik dari kedua metode tersebut, tetapi sulit mempertahankan klaim bahwa ia menjalankan *Design Thinking* atau *User-Centered Design* secara penuh sebagai fondasi ontologis jika cakupan kerja, jumlah partisipan, pengujian, dan iterasinya sangat terbatas. Untuk kondisi seperti ini, terjadi ketidaksesuaian antara subjek aktual tugas akhir DKV, yaitu mahasiswa individual sebagai perancang visual, dan subjek ontologis yang diandaikan *Design Thinking* dan *User-Centered Design*, yaitu fasilitator *problem-solving* kolaboratif atau mediator *user-system*.

Implikasi kelima adalah kekeliruan antara peminjaman teknik dan penggunaan metode penuh. Mahasiswa DKV dapat saja melakukan observasi, wawancara, pemetaan kebutuhan, *prototyping*, uji keterpahaman, atau evaluasi *usability* terbatas. Namun, penggunaan sebagian teknik tersebut tidak identik dengan penggunaan *Design Thinking* atau *User-Centered Design* sebagai metode penuh. Jika hanya sebagian unsur yang dipakai, sementara struktur kerja kolektif, relasi *stakeholder*, proses validasi, iterasi, dan sistem epistemik metode tidak terpenuhi, maka klaim penggunaan *Design Thinking* atau *User-Centered Design* menjadi tidak tepat. Pada situasi ini, yang terjadi bukan penggunaan metode secara utuh, melainkan peminjaman sebagian perangkat proseduralnya. Oleh karena itu, klaim metodologis perlu dibedakan dari pemanfaatan teknik, sebab penggunaan sebagian unsur metode tidak otomatis mempertahankan identitas ontologis metode tersebut.

Implikasi keenam adalah penggunaan nama metode sebagai label legitimasi. Ketika praktik DKV sebenarnya bergerak dalam alur informasi-teks-makna-tafsir-visualitas, tetapi tetap disebut *Design Thinking* atau *User-Centered Design*, nama metode tidak lagi menjelaskan struktur perancangan secara tepat. Nama itu berfungsi sebagai penanda akademik agar proses tampak metodis. Padahal, jika ontologinya sudah berubah, nama metodologisnya juga perlu dipertimbangkan kembali. Metode yang pusatnya makna, tafsir, medium, dan artikulasi visual tidak dapat begitu saja disebut *Design Thinking* hanya karena memiliki tahap observasi, ideasi, atau pengujian terbatas. Demikian pula, metode yang pusatnya narasi visual tidak otomatis menjadi *User-Centered Design* hanya karena melibatkan audiens, mitra, atau evaluasi pengguna secara terbatas.

Kritik ini merupakan refleksi kritis terhadap kebiasaan metodologis dalam lingkungan akademik DKV. *Design Thinking* dan *User-Centered Design* tidak perlu ditolak secara mutlak sebagai sumber pengetahuan atau perangkat kerja. Namun, keduanya tidak dapat dipakai secara longgar sebagai nama metode perancangan apabila beban ontologisnya tidak terpenuhi. *Design Thinking* tidak cukup dibenarkan hanya karena ada masalah pengguna. Begitu pula *User-Centered Design* tidak cukup dibenarkan hanya karena ada sistem atau audiens yang menggunakan media. Keduanya harus diuji dari kesesuaian objek, subjek kerja, relasi pengguna, proses validasi, struktur iterasi, dan bentuk kerja yang diandaikan. Refleksi kritis ini penting agar lingkungan akademik DKV tidak hanya mengajarkan kepatuhan terhadap nama metode, tetapi juga melatih kemampuan menamai metode berdasarkan struktur perancangan yang benar-benar berlangsung.

Dengan demikian, persoalan yang harus dijawab bukan sekadar metode apa yang dipakai, melainkan posisi desainer seperti apa yang diandaikan oleh metode itu dan apakah beban ontologis metode tersebut benar-benar terpenuhi. Jika metode mendahului desainer, desainer DKV berisiko menjadi operator dari logika luar yang belum tentu sesuai dengan objek visual yang dikerjakannya. Oleh karena itu, langkah berikutnya bukan mengganti *Design Thinking* atau *User-Centered Design* dengan nama metode lain secara cepat, melainkan merumuskan terlebih dahulu posisi desainer DKV sebagai subjek perancangan. Dari posisi itulah metode dapat dipilih, disusun, dimodifikasi, atau dinamai ulang secara lebih tepat.

Reposisi Desainer DKV: Subjek Kreatif sebagai Pusat Artikulasi

Reposisi desainer DKV perlu dimulai dari perbedaan antara desainer sebagai operator metode dan desainer sebagai subjek artikulasi. Selama posisi desainer tidak dirumuskan terlebih dahulu, metode akan terus mendahului desainer dan menyediakan konstruksi subjek dari luar lingkungan akademik

DKV. Oleh karena itu, diperlukan reposisi desainer DKV sebagai subjek kreatif yang menjadi pusat artikulasi.

Reposisi ini tidak dimaksudkan untuk mengembalikan desainer pada figur seniman-genius atau pencipta tunggal yang sepenuhnya otonom. Desainer DKV bukan pusat kebenaran, bukan pusat nilai, dan bukan pemilik tunggal makna. Pusat artikulasi tidak berarti pusat moral atau pusat superioritas. Pusat di sini bersifat konstitutif, yaitu menunjuk pada tempat terjadinya pengolahan makna, informasi, konteks, dan medium sehingga semuanya memperoleh artikulasi visual. Dengan demikian, desainer ditempatkan sebagai pusat bukan karena ia lebih tinggi daripada mitra, audiens, atau pengguna, melainkan karena melalui dirinya proses artikulasi visual berlangsung.

Di dalam perancangan DKV, informasi verbal, teks, data, kebutuhan mitra, narasi, atau konteks tidak otomatis berubah menjadi bentuk visual. Perubahan tersebut selalu memerlukan tindakan subjek kreatif. Desainer menafsir, memilih, menyusun, menekankan, mengubah, membangun hierarki, membentuk metafor, memilih medium, menentukan gaya, mengatur komposisi, dan menghadirkan pengalaman visual. Dengan demikian, desainer bukan sekadar pelaksana *brief* atau operator prosedur. Ia adalah lokus tempat transformasi makna menjadi visualitas berlangsung. Tanpa subjek kreatif, tidak terjadi perubahan ontologis dari informasi atau makna menjadi bentuk visual yang dapat dilihat, dibaca, dan dialami.

Posisi ini membedakan DKV dari *Design Thinking* dan *User-Centered Design*. Pada *Design Thinking*, desainer dipahami terutama sebagai fasilitator *problem-solving*, sedangkan *User-Centered Design*, desainer dipahami sebagai mediator *user-system*. Untuk DKV, desainer perlu dipahami sebagai subjek artikulasi makna visual. Perbedaannya bukan perbedaan moral, seolah-olah posisi desainer DKV lebih luhur daripada posisi desainer dalam *Design Thinking* atau *User-Centered Design*. Perbedaannya adalah perbedaan ontologis. *Design Thinking* berpusat pada *problem, User, need, solution*, dan *innovation*. *User-Centered Design* berpusat pada *user, task, system, context of use, usability*, dan *usefulness*. Sementara itu, perancangan DKV bergerak dalam kerangka makna, tafsir, medium, dan artikulasi visual.

Reposisi desainer sebagai pusat artikulasi juga memungkinkan posisi mitra dibaca secara lebih jernih. Mitra tidak dihapus dari proses perancangan. Sebaliknya, mitra tetap penting sebagai sumber konteks, pemilik informasi, penyedia narasi, penjamin akurasi, *co-creator*, distributor, institusi, atau pemilik sistem. Namun, mitra tidak otomatis menjadi *user*, klien, atau pusat ontologis perancangan. Pada proyek tertentu, mitra dapat menjadi pemilik narasi yang perlu dihormati. Bagi proyek lainnya, mitra dapat menjadi penyelenggara sistem, dapat pula menjadi ruang distribusi karya. Setiap posisi mitra menghasilkan relasi metodologis yang berbeda. Oleh karena itu, metode tidak boleh dipilih hanya berdasarkan kehadiran mitra, tetapi berdasarkan relasi ontologis antara desainer, mitra, objek, medium, dan audiens.

Reposisi ini juga menghindari reduksi audiens menjadi *user*. Penerima karya dapat hadir sebagai pembaca, penonton, komunitas, partisipan, warga, audiens, atau *user*, bergantung pada objek perancangannya. Jika objeknya adalah UI, *dashboard*, portal layanan, atau kios informasi, istilah *user* dapat digunakan karena penerima karya memang berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan tugas tertentu. Namun, jika objeknya adalah buku ilustrasi, poster budaya, identitas visual, *zine*, fotografi, media editorial, atau *visual storytelling*, penerima karya tidak harus dipahami sebagai *user*. Ia dapat menjadi subjek penafsir yang mengalami, membaca, mengingat, atau memaknai visualitas.

Medium juga memperoleh posisi penting dalam reposisi ini. Medium sering menjadi kendaraan solusi dalam *Design Thinking*. Sedangkan *User-Centered Design*, medium visual menjadi komponen dari sistem penggunaan. Bagi DKV sendiri, medium bukan saluran netral. Medium ikut menentukan cara makna hadir. Buku, poster, kemasan, identitas visual, ilustrasi, *motion graphic*, fotografi, *signage*, UI, dan media digital memiliki logika artikulasi yang berbeda. Pilihan medium bukan sekadar pilihan teknis, tetapi bagian dari pembentukan makna. Oleh karena itu, desainer sebagai pusat artikulasi selalu bekerja melalui medium, bukan hanya melalui tahapan metode.

Dengan posisi demikian, praktik kreatif desainer tidak cukup ditempatkan sebagai pelaksanaan metode eksternal belaka. Proses membuat, menafsir, menguji medium, memilih bentuk, dan

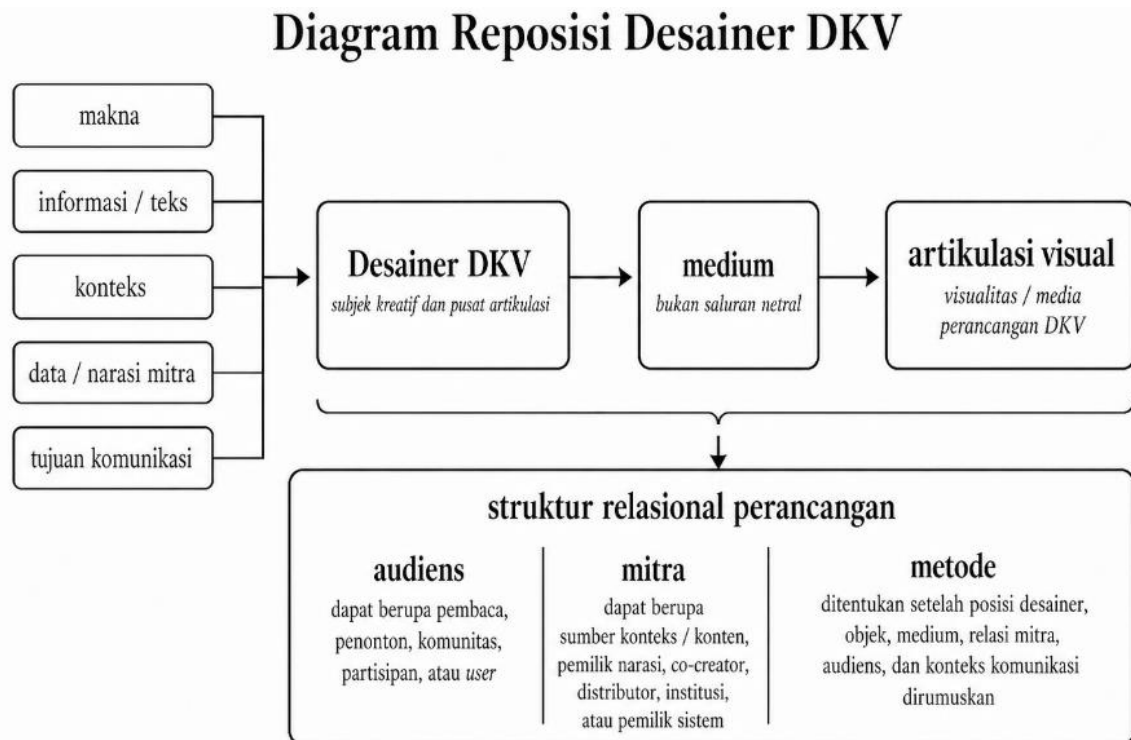
merefleksikan hasil visual merupakan bagian dari proses artikulasi visual dalam perancangan. Melalui proses tersebut, subjek kreatif tidak berada di luar pertanggungjawaban metodologis, tetapi menjadi lokus artikulatif tempat informasi, makna, dan konteks diolah melalui medium menjadi bentuk visual.

Konsekuensi metodologis dari reposisi ini adalah bahwa metode perancangan DKV tidak boleh dipilih secara otomatis dari nama metode yang sudah tersedia. Metode harus ditentukan setelah posisi desainer, objek visual, relasi dengan mitra, medium, audiens, dan konteks komunikasi dirumuskan. Jika objek perancangan bersentuhan dengan struktur *problem-user-solution*, perancang dapat meminjam teknik tertentu dari *Design Thinking*, seperti observasi pengguna, pemetaan kebutuhan, *prototyping*, atau pengujian terbatas, tanpa harus mengklaim keseluruhan metode sebagai *Design Thinking*. Jika objek perancangan berupa sistem penggunaan, perancang dapat meminjam teknik tertentu dari *User-Centered Design*, seperti analisis kebutuhan pengguna, pemetaan konteks penggunaan, atau evaluasi *usability* terbatas, tanpa harus menjadikan *User-Centered Design* sebagai fondasi ontologis penuh. Dengan demikian, *Design Thinking* dan *User-Centered Design* tidak ditempatkan sebagai nama metode utama, melainkan sebagai sumber teknik yang dapat dipilih secara parsial setelah posisi desainer DKV dirumuskan. Melalui cara ini, metode tidak ditentukan berdasarkan popularitas istilah, tetapi berdasarkan struktur ontologis perancangan yang benar-benar bekerja.

Reposisi desainer DKV sebagai pusat artikulasi tidak mengarah pada penolakan terhadap metode, melainkan pada penataan ulang relasi antara desainer dan metode. Metode tidak lagi mendahului desainer. Metode dipilih, disusun, dimodifikasi, atau dinamai ulang setelah posisi desainer dan realitas perancangannya dipahami. Melalui kerangka ini, pertanggungjawaban metodologis dalam lingkungan akademik DKV tidak cukup dilakukan dengan menyebut tahapan metode, tetapi harus dimulai dari pembacaan terhadap posisi desainer, objek visual, medium, mitra, audiens, dan realitas desain yang dibentuk.

Reposisi ini juga menjaga agar desainer tidak berubah menjadi pusat absolut. Desainer tetap bekerja dalam jaringan relasi dengan mitra, audiens, medium, institusi, sejarah visual, tujuan komunikasi, dan konteks sosial. Namun, relasi tersebut tidak menghapus peran konstitutif desainer. Justru karena ia berada dalam jaringan relasi itulah desainer perlu dipahami sebagai pusat artikulasi. Bukan pusat yang menguasai makna, tetapi pusat tempat makna diproses menjadi bentuk visual. Dengan posisi ini, lingkungan akademik DKV dapat keluar dari kebiasaan menerima metode sebagai label legitimasi, dan mulai menyusun metode berdasarkan realitas perancangan yang benar-benar dikerjakan.

Reposisi desainer DKV sebagai pusat artikulasi divisualisasikan dalam Gambar 2. Diagram tersebut menunjukkan bahwa desainer tidak ditempatkan sebagai operator metode, melainkan sebagai subjek kreatif yang mengolah relasi antara metode, mitra, audiens, medium, konteks, dan tujuan komunikasi visual.



Gambar 2. Reposisi Desainer DKV
Sumber: Penulis (2026)

Simpulan

Analisis yang dilakukan menyimpulkan bahwa *Design Thinking* dan *User-Centered Design* mengonstruksi posisi desainer DKV melalui logika metode masing-masing. *Design Thinking* menempatkan desainer sebagai fasilitator proses solusi, sedangkan *User-Centered Design* menempatkannya sebagai mediator *user-system*. Keduanya membuat perancangan tampak metodis, tetapi *Design Thinking* menempatkan proses perancangan DKV dalam logika solusi, sedangkan *User-Centered Design* dalam logika kegunaan sistem. Hal tersebut problematis karena dalam DKV, informasi, makna, dan konteks ditafsirkan oleh desainer, kemudian diartikulasikan melalui medium menjadi bentuk visual.

Dengan demikian, pertanggungjawaban metode perancangan dalam akademik DKV tidak cukup berhenti pada penyebutan *Design Thinking* atau *User-Centered Design* sebagai metode. Artikel ini menegaskan bahwa posisi desainer perlu dirumuskan terlebih dahulu sebagai subjek kreatif yang menjadi pusat artikulasi visual. Reposisi tersebut membuat metode tidak lagi mendahului desainer. Metode dipilih, disusun, atau dinamai berdasarkan realitas perancangan yang benar-benar dikerjakan.

Artikel ini masih terbatas pada perumusan posisi ontologis desainer dan relasi dasarnya dalam perancangan DKV. Kajian yang akan dikerjakan oleh penulis untuk artikel selanjutnya diarahkan untuk mengembangkan pusat artikulasi visual sebagai bangunan konseptual tersendiri dengan menjelaskan bagaimana desainer menafsirkan informasi, makna, dan konteks, lalu mentransformasikannya melalui medium menjadi bentuk visual.

Referensi

AlAzhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., Rurianto, J., & Soewardikoen, D. W. (2024). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi Istiqomah. *Andharupa: Jurnal*

- Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(3), 307–324. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i03.9390>
- Amanda, Z., Koesoemadinata, M. I. P., Rurianto, J., Ronggowarsito, B. I., & Rais, F. A. (2024). Perancangan redesign user interface website Kampung Wisata Kreatif Cigadung Bandung menggunakan metode user centered design. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(2), 256–271. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i02.10471>
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). Penerapan metode design thinking pada perancangan UI/UX mobile apps sebagai media pendidikan moral untuk anak-anak. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2711>
- Auernhammer, J., & Roth, B. (2021). The origin and evolution of Stanford University's design thinking: From product design to design thinking in innovation management. *Journal of Product Innovation Management*, 38(6), 623–644. <https://doi.org/10.1111/jpim.12594>
- Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). Desain user interface game FairPlay Poker menggunakan metode UCD (User centered design). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 122–130. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4247>
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 49–55. <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>
- Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management*, 44(6), 2274–2306. <https://doi.org/10.1177/0149206317744252>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>
- International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems* (ISO Standard No. 9241-210:2019). <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Irfan, I., Satriadi, S., & Fadhillah, N. (2025). Design thinking sebagai pendekatan perancangan tugas akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pakarena*, 10(1), 77–84. <https://doi.org/10.26858/p.v10i1.70331>
- Jaakkola, E. (2020). Designing conceptual articles: Four approaches. *AMS Review*, 10(1–2), 18–26. <https://doi.org/10.1007/s13162-020-00161-0>
- Juanda, E., Pratiwi, W., & Khaqi, R. B. (2026). Motion graphics video as an effective promotional media through design method: A case study of FitAcademy application design. *ENDLESS: International Journal of Futures Studies*, 9(1), 10–19. <https://doi.org/10.54783/endlessjournal.v9i1.364>
- Listya, A., Wulandari, W., & Wildhan, A.-T. (2025). Perancangan logo brand Romansa Steak melalui pendekatan Design Thinking. *Jurnal Desain*, 12(3), 846–857. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.29030>
- Micheli, P., Wilner, S. J. S., Bhatti, S. H., Mura, M., & Beverland, M. B. (2019). Doing Design Thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124–148. <https://doi.org/10.1111/jpim.12466>
- Muntaz, A. A., Putra, I. D. A. D., & Triani, A. R. (2025). Redesign of the User interface for the career development center (CDC) website, Telkom University Bandung. *Jurnal Desain*, 12(3), 666–677. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.28502>
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (Eds.). (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan rumah makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *Tanra: Jurnal Desain*

- Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 291–298.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380>
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain *User interface* informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui media digital website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223–242.
<https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.5877>
- Putri, M. A. D. P. W., Raharja, I. G. M., & Udayana, A. A. G. B. (2025). Analisis kebutuhan pengguna dalam merancang tata letak website Singasana Smart Pocket. *Jurnal Desain*, 13(1), 141–153.
<https://doi.org/10.30998/jd.v13i1.56>
- Ramadhan, A. N., & Sari, D. M. (2023). UI/UX maskapai Citilink Indonesia sebagai media e-commerce, promotion dan customer journey. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 13(2), 153–162.
<https://doi.org/10.24036/dekave.v13i2.122538>
- Ramadina, T. R., Hidayat, S., & Nugraha, N. D. (2026). Desain aplikasi mobile layanan pesan antar makanan pendamping ASI (MPASI) dengan personalisasi nutrisi sesuai kebutuhan anak. *eProceedings of Art & Design*, 13(1).
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/241180/desain-aplikasi-mobile-layanan-pesan-antar-makanan-pendamping-asi-mpasi-dengan-personalisasi-nutrisi-sesuai-kebutuhan-anak-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.html>
- Rananda, F., Gurning, L., & Nurliana, F. (2026). Konsep pengembangan struktur kemasan UMKM “Sate Padang” sebagai solusi praktis yang menarik dan kekinian. *Magenta: Official Journal STMK Trisakti*, 10(1), 1512–1522. <https://doi.org/10.61344/magenta.v10i01.223>
- Rosch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design thinking for innovation: Context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176.
<https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>
- Saputri, R., Mulyati, T., Aznel, K. M., & Ciptandi, F. (2024). Redesain antarmuka situs web bimbingan konseling dengan pendekatan user centered design. *Jurnal Desain*, 11(3), 588–601.
<https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19273>
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Suminto, M. A., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan e-catalog Ardent Signature sebagai media pemasaran digital produk kursi kantor premium. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(1), 60–71. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.60-71>
- Tunas, I. W. M. P., Pratiwi, P., Prestiliano, J., & Bezaleel, M. (2023). Desain antarmuka website Oemah Djari dengan pendekatan user centered design. *Jurnal Desain*, 10(3), 475–492.
<https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14869>
- Ulita, N. (2023). Application of design thinking method in educational card design “Sobat Saleh”. *Journal of Social Science*, 4(5), 1226–1234.
<https://jsss.co.id/index.php/jsss/article/view/676/809>
- Ulita, N., & Hananto, B. A. (2022). Implementation of design thinking method in visual communication design. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 2(8), 1458–1468.
https://www.researchgate.net/publication/370590325_Implementation_of_Design_Thinking_Method_in_Visual_Communication_Design
- van Velsen, L., Ludden, G. D. S., & Grünloh, C. (2022). The limitations of user-and human-centered design in an eHealth context and how to move beyond them. *Journal of Medical Internet Research*, 24(10), Article e37341. <https://doi.org/10.2196/37341>
- Willis, A.-M. (2006). Ontological designing. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69–92.
<https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Zain, H. R., & Aji, R. I. (2023). Perancangan website MagetiArt menggunakan metode user centered design. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 10(2), 147–155. <https://doi.org/10.26858/tanra.v10i2.45368>