

LATERAL THINKING DE BONO DALAM PERANCANGAN DESAIN

Andreas Syah Pahlevi

Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang
Email : andreassyah@gmail.com

Abstract: Today, the dominance of problem solving in the majority of science, including the visual communication design is more on linear thinking methods that follow the flow of procedures in the sciences way and rigid, exact, steady, measurable and by empirical sciences approach. This way of thinking continues to spread to other sciences which are actually different in nature and scientific nature. The character of visual communication design science embedded with other sciences causes the spread of linear thinking continues to penetrate into the niches of everyday human life as well as transmitted to scientific fields. Besides the natural sciences and exact sciences, such as psychology, sociology, economics and various other human social sciences. Lateral thinking in the world of visual communication design offers an alternative way to juxtapose creator's imagination with the logic of design problems.

Key Words: Lateral Thinking, Design Thinking, Design Method

Abstrak: Pada saat ini diketahui bahwa dominasi pemecahan masalah dalam mayoritas keilmuan, termasuk desain komunikasi visual lebih pada cara-cara berpikir linear yang mengikuti alur prosedur ala ilmu-ilmu alam dan eksakta yang rigid, pasti, ajeg, terukur dan empirik. Cara berpikir ini terus merambah ke ilmu-ilmu lain yang sebenarnya *nature* dan sifat keilmuannya berbeda, Karakter ilmu desain komunikasi visual yang embedded dengan ilmu lainnya menyebabkan penyebaran cara berpikir linear terus merasuk ke relung-relung kehidupan manusia sehari-hari disamping tentunya menular ke bidang keilmuan selain ilmu-ilmu alam dan ilmu pasti yaitu seperti psikologi, sosiologi, ekonomi dan berbagai ilmu-ilmu sosial kemanusiaan lainnya. Lateral thinking dalam dunia desain komunikasi visual menawarkan cara alternatif yang menyanggah imajinasi creator dengan logika problem desain.

Kata kunci: lateral thinking, pemecahan masalah

Cara berpikir kreatif sering disebut pula berpikir *out of box* atau berpikir di luar kotak. Metode berpikir di luar kotak pertama kali diperkenalkan oleh seorang matematikawan Inggris Henry Ernest Dudeney lewat sebuah teka teki yang ia ciptakan. Selain Henry, Seorang psikolog bernama Edward de Bono juga mengartikan cara berpikir di luar kotak sebagai cara berpikir lateral. Istilah pemikiran lateral ini diciptakan oleh Edward de Bono dalam buku *New Think: The Use of Lateral Thinking* yang dipublikasikan pada tahun 1967. Ia berkata “Seseorang tidak dapat menggali lubang di tempat yang berbeda dengan menggali lebih dalam lubang yang sama.” Ini memiliki arti bahwa seseorang tidak akan menemukan hal yang baru, hal yang tidak pernah ditemui dan dialami sebelumnya jika

masih berada pada cara pemikiran yang sama. Seseorang harus berani mengambil keputusan untuk keluar dari ‘kotak’ tersebut, zona aman yang dimiliki, maka barulah hal-hal baru, inovasi, pengalaman, dan keberhasilan baru yang tidak terbayangkan bisa menghampiri diri seseorang. Dalam konteks ini keberanian mengubah perspektif, cara pandang juga termasuk di dalamnya.

Lateral thinking is a term for the solution of problems through an indirect and creative approach. Lateral thinking is about reasoning that is not immediately obvious and about ideas that may not be obtainable by using only traditional step-by-step logic. Lateral thinking is solving problems through an indirect and creative approach, using reasoning that is not immediately obvious and involving ideas that may not be obtainable by using only

traditional *step-by-step logic.*
(en.wikipedia.org/wiki/wiki/lateral thinking)

Lateral thinking dikemukakan pertama kali oleh de Bono dengan menyatakan konsep Berpikir lateral sebagai kemampuan untuk berpikir kreatif, atau “di luar kotak” yakni dengan menggunakan inspirasi dan imajinasi untuk memecahkan masalah dengan melihat mereka dari perspektif yang tak terduga. Berpikir lateral meninggalkan pemikiran cara tradisional, dan membuang kondisi prasangka tertentu.

Statement de Bono ini tentu berlawanan dengan konsep berpikir Linear yang lebih mengejawantahkan urutan baku, ajeg, empiric, terukur pada sebuah proses berpikir yang dianggap oleh De Bono kurang mengakomodir untuk mencari alternatif solusi. Pola berpikir linear yang cenderung baku tersebut disebut pula pola berpikir tradisional.

Edward de Bono dalam bukunya ‘Lateral Thinking’ membagi pola berpikir menjadi dua, yaitu vertikal dan lateral. Edward de Bono memperkenalkan istilah “berpikir lateral” untuk menjelaskan pola berpikir tersebut, sementara pola “berpikir vertikal” digunakan untuk menjelaskan tentang proses berpikir logis yang konvensional.

Pola berpikir vertikal adalah pola berpikir logis konvensional yang selama ini kita kenal dan umum dipakai. Pola berpikir ini dilakukan secara tahap demi tahap berdasarkan fakta yang ada, untuk mencari berbagai alternatif pemecahan masalah, dan akhirnya memilih alternatif yang paling mungkin menurut logika normal. Sedangkan pola berpikir lateral bukanlah merupakan suatu formula ajaib yang baru, melainkan hanyalah suatu cara untuk memanfaatkan otak kita yang lebih kreatif dan agak berbeda dari biasanya.

Selanjutnya perbedaan yang paling mendasar antara pola pikir tradisional dan pola berpikir lateral adalah, bahwa pola berpikir tradisional bersifat vertikal selektif, sedangkan pola berpikir lateral bersifat generatif. Adapun berpikir vertikal dalam hal ini berkaitan dengan pembuktian atau pengembangan pola konsepsi, sedangkan berpikir lateral berkaitan dengan

pembangunan kembali sesuatu yang baru secara kreatif.

Beberapa karakteristik Berpikir lateral/*lateral thinking* yang dapat disimpulkan sesuai dengan penjelasan De Bono dalam bukunya “Berpikir Lateral” antara lain sebagai berikut:

a. Berpikir lateral merupakan upaya memecahkan masalah melalui pendekatan langsung dan pendekatan kreatif, dengan menggunakan penalaran yang tidak segera jelas dan melibatkan ide-ide yang mungkin tidak diperoleh dengan hanya menggunakan tradisional atau langkah-demi-langkah logika . .

b. Lateral thinking merupakan usaha untuk memecahkan masalah dengan metode yang tampaknya tidak logis namun melalui proses pencarian solusi yang sangat fleksibel. lateral thinking sebagai pemecahan masalah melalui pengamatan dari berbagai perspektif dalam memandang masalah. Dalam Pengertian Spesifik: lateral thinking merupakan suatu teknik yang sistematis dari olahan berbagai perspektif selanjutnya digunakan untuk mengubah konsep dan persepsi, dan menciptakan yang baru guna menjelajahi beberapa kemungkinan dan pendekatan bukan mengejar pendekatan tunggal.

Metode Lateral Thinking dalam Proses pencarian ide desain “out of box”

Berpikir di luar kotak memiliki target solusi yang mengandalkan cara berpikir dengan menggunakan perspektif yang baru. Yang dimaksud “kotak” dalam hal ini adalah perumpamaan pembatasan diri seseorang pada saat melihat suatu permasalahan. Dalam definisi yang lebih luas, berpikir di luar kotak dideskripsikan sebagai suatu cara pikir baru di luar kebiasaan dari cara berpikir yang sebelumnya, cara berpikir yang berbeda dari orang-orang pada umumnya, cara berpikir kreatif, di luar kemampuan diri dan kelompok, dan cara berpikir yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh siapapun sebelumnya. Pada intinya, berpikir di luar kotak berarti berani untuk berpikir lebih jauh, tidak terfokus hanya pada apa yang dihadapi dan apa yang biasanya orang pikirkan, tapi untuk bisa berfikir lebih jauh dari kemampuan dan kebiasaan yang ada dan orang-orang pada umumnya.

Pola berpikir lateral tetap menggunakan berbagai fakta yang ada, menentukan hasil akhir apa yang diinginkan, dan kemudian secara kreatif (seringkali tidak dengan cara berpikir tahap demi tahap) mencari alternatif pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang yang paling mungkin mendukung hasil akhir tersebut.

Edward de Bono telah menulis secara luas tentang proses berpikir lateral – generasi baru solusi masalah. Titik berpikir lateral adalah bahwa banyak masalah yang membutuhkan perspektif yang berbeda untuk memecahkan masalah.

De Bono mengidentifikasi empat faktor penting yang terkait dengan berpikir lateral:

- (1) mengenali ide dominan dan polarisasi persepsi masalah,
- (2) mencari cara yang berbeda untuk melihat sesuatu,
- (3) relaksasi pengendalian berpikir kaku, dan
- (4) penggunaan kesempatan untuk mendorong ide-ide lain. Faktor terakhir ini berkaitan dengan fakta bahwa berpikir lateral melibatkan ide-ide probabilitas rendah yang tidak mungkin terjadi dalam kegiatan peristiwa normal

Berpikir lateral secara metodologis menjadi suatu teknik dalam melakukan tindakan kreatif. Teknik ini menggabungkan banyak perspektif yang digunakan untuk mengubah persepsi dan menghasilkan sesuatu yang luar biasa, tetapi menarik. Berpikir Lateral dapat memberikan telaah yang detil tentang kemungkinan, alternative terhadap fokus permasalahan. Umumnya diawali pertanyaan lateral “ bagaimana- jika...?” Pada saat menemukan kata yang lateral dengan fokus berpikir, maka akan muncul banyak pertanyaan yang memaksa otak logis untuk menjawab. Elaborasi jawaban dari berbagai pertanyaan logis terkait hubungan ini akan membawa proses berpikir solutif pada sebuah ide kreatif yang unik dan particular.

Pola berpikir lateral tetap bertumpu kepada berbagai fakta yang ada, kemudian menentukan hasil akhir yang diinginkan, dan selanjutnya secara kreatif mencari alternatif pemecahan masalah dari berbagai sudut pandang yang paling mungkin mendukung hasil akhir tersebut

Berpikir Lateral dalam proses desain komunikasi visual. Studi proses desain

dalam perancangan desain karakter “Roh Garuda”

Istilah desain dapat diartikan sebagai proses (merancang) dan dapat juga untuk menyatakan hasil (rancangan). Desain memiliki makna ganda sebagai proses pemecahan masalah yang melibatkan proses perancangan dan pengembangan bagi suatu masalah. Desain merupakan pemecah masalah yang berisi deskripsi spesifikasi produk yang spesifik dan fungsional serta *prototype*-nya.. Seorang desainer komunikasi visual yang professional dituntut memiliki pengetahuan dan kemampuan yang luas tentang komunikasi visual. Selain visualisasi dan bakat yang baik dalam berkomunikasi secara visual, ia juga harus mempunyai kemampuan untuk menganalisa suatu masalah, mencari solusi masalah tersebut dan mempresentasikan secara visual

Desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen- elemen dan prinsip- prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan yang mantap (Kusmiati,1999:2).

Menurut Safanayong, desain adalah suatu disiplin ilmu yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural sosial, filosofis, teknik dan bisnis. Desain merupakan suatu studi yang bersifat disiplin silang karena kreativitas dan evaluasi desain pada umumnya berdasarkan model dan pelajaran disiplin lainnya (Safanoyong, 2006: 2).

Roh Garuda adalah sebuah karya seni terapan yang digagas melalui proses berpikir desain. Roh Garuda dirancang oleh kelompok desainer yang saling bekerjasama menuangkan gagasannya hingga membentuk ragam karya turunan dari konsep “Roh Garuda” tersebut.

Pada dasarnya tujuan berpikir adalah mengumpulkan berbagai data-data informasi dan menggunakannya sebaik mungkin. Seperti misalnya, jika dalam setiap melakukan kegiatan, aktivitas dan kreativitas yaitu bekerja dan berkarya dengan pola yang tetap, maka informasi tidak dapat digunakandengan baik.

Pola pikir yang selama ini dicanangkan pada proses kreatif dalam berkarya desain sering menjadi hambatan dalam melakukan hal-hal yang baru. Artinya, proses penciptaan karya seni seringkali dibebani oleh suatu defenisi atau sistematika yang vertikal (tradisional). Dengan demikian sehingga karya seni yang diproduksi hanya sekedar mengubah bentuk bentuk tanpa membongkar dan membangun kembali secara konseptual. Gagasan baru penting untuk penciptaan karya-karya secara optimal yang dapat berupa keberanian mengubah tatanan lama, yaitu mengolah bentuk lama untuk mengembangkan kreatif, sehingga mampu menghasilkan produk baru. Pola berpikir secara lateral umumnya dalam proses desain digunakan sebagai suatu sikap atau suatu cara yang menggunakan pikiran yang efektif, namun menghasilkan gagasan optimal.

Produk Roh Garuda diawali dengan merancang karya desain karakter yang lahir dari gagasan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh desainer dengan mengamati serangkaian masalah tentang wawasan nasionalisme dan identitas nasional Indonesia. Gagasan Roh Garuda hadir melalui proses brainstorming yang dikelola dengan menambahkan wawasan pengetahuan tematik tentang Pancasila menjadi konsep desain karakter.

Pada proses brainstorming ini kata kunci gagasan dihasilkan dengan melihat berbagai persepektif permasalahan dalam konteks nasionalisme dan identitas nasional. Pada awalnya, keputusan tentang perancangan karakter tidak memiliki bentuk kongkrit secara visual, namun cenderung gagasan-gagasan verbal yang dicatat sebagai pertimbangan visual nantinya.

Tim desainer Roh Garuda menerapkan terminologi desain sebagai solusi. Gagasan tentang desain dipahami sebagai sesuatu yang berakar dari pemikiran desainer, tidak hanya dari kepentingan klien saja. Oleh karena itu, tim desainer berusaha menciptakan gagasan baru yang unik, murni dari gagasan tim desainer.

1. Metode Berpikir Hibrida dalam dan Penciptaan Desain Roh Garuda



Gambar 1. Desain Karakter Bhi, Nekka, Tongga, Leika, dan Esa dari hasil gagasan konsep Pancasila.

Menurut Christopher Jones dalam bukunya , *Design Method-Seed of Human Futures* (1980) menjelaskan bahwa aktivitas pendesainan dengan upaya-upaya mendeskripsikan gagasan dengan melihat latar belakang merupakan proses belajar. Sesungguhnya, desainer sedang belajar pada saat dia mendesain. Pada pendesainan yang terdiri atas aktivitas-aktivitas identifikasi, analisis-sintesis, eksplorasi-eksperimentasi, riset dan pengembangan serta untuk pemecahan masalah. Seiring dengan itu sesungguhnya desainer sedang belajar dan belajar lebih lagi mengenai pemecahan masalah desain, hambatan-hambatannya, serta pilihan solusi potensialnya.

Josef Muller-Brockmann menyatakan bahwa setiap karya kreatif visual adalah perwujudan karakter desainer. Karakter tersebut merupakan refleksi pengetahuannya, kemampuannya, dan mentalitasnya. (Armstrong,2010:65). Pendapat tersebut sangat terkait mengenai pola berpikir seorang desainer dalam melakukan proses desain. Karakter terpola dan tidak terpola menjadi pilihan pola pikir kreatif seorang desainer.

Tim Brown (2009) dalam bukunya *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations* menjelaskan intisari berpikir desain (*design thinking*) dengan

menggambarkan bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia – *human centered*, serta kebutuhannya menuju suatu inovasi berkelanjutan adalah apa yang dibutuhkan saat ini

Pola berpikir dalam proses desain terdapat beberapa klasifikasi, yang paling terkenal adalah *glass box* dan *black box*. Keduanya adalah pola berpikir yang sering digunakan desainer menjadi strategi merancang desain. Christopher Jones mengutarakan bahwa strategi desain dapat disimpulkan sebagai penetapan urutan tindakan yang akan dilaksanakan desainer untuk merealisasikan suatu tujuan yang diinginkan dalam design brief. menjadi keputusan akhir yang siap dilaksanakan (Pola berpikir *glassbox* dan *blackbox* umumnya sering didikotomi sebagai sesuatu yang bertentangan, namun sebenarnya antara keduanya masih dapat disejajarkan bahkan di"hibrida"kan. Yasraf Amir Piliang dalam Lawson (2007) juga menyimpulkan bahwa berdaarkan problem yang dihadapinya, ada dua model berpikir yang satu sama lainnya saling mendukung. Pertama, Kotak Hitam, yang melaluinya dapat dihasilkan loncatan kreatif. Kedua, Kotak Kaca yang didalamnya berlangsung proses rasional. Kotak hitam adalah cara berpikir yang didalamnya terdapat kotak hitam pikiran yang dibangun dari arsitektur "*chaos*" , ketidakpastian, ketidakberaturan, serta turbulensi namun sangat berpotensi menimbulkan loncatan kreatif bila dibawa berdasarkan kontrol. Kontrol yang dimaksud dalam hal ini adalah pengaturan gagasan acak melalui pola koheren. Sedangkan cara berpikir kotak kaca adalah cara berpikir rasional yang sistematis dimana sebuah masalah yang dihadapi diselesaikan hanya berdasarkan informasi yang tersedia padanya, orang yang mengikuti sepenuhnya tahap dan siklus analisis, sintesis, dan evaluasi secara terencana

Kiat berpikir lateral pada proses perancangan desain karakter Roh Garuda ini, diawali dengan mempertimbangkan pola berpikir *glassbox* dan *blackbox* digabungkan menjadi hubungan timbal balik. Karaktere 2. antara *blackbox* dan *glass box* digabungkan dalam sebuah "penggabungan" pola berpikir dalam proses rancang . *glassbox* menadi

awalan berpikir dengan dibantu hasil observasi dan wawasan-wawasan tentang sejarah, identitas nasional, serta permasalahan nasionalisme dan pop culture, sedangkan *blackbox* diterapkan pada saat melakukan *brainstorming* untuk mencari "*clue*" desain yang akan didesai dengan mempertimbangkan orisinalitas dan *novelty* menjadi target proses berpikir ini.

Perancangan Roh Garuda menitikberatkan landasan berpikir desain pada pengetahuan tematik disamping pengetahuan tentang estetika dan skill desain. Pengetahuan berupa wawasan tematik menjadi tolok ukur kualitas desain yang akan dihasilkan. Perancangan desain karakter sebagai permulaan penciptaan karya, menghasilkan karya desain yang memiliki bobot makna, nilai yang divisualkan melalui simbol visual pada setiap karakternya.

Setelah melakukan telaah berbagai perspektif, simpulan urgensi permasalahan yang ditangkap oleh desainer pada perancangan Roh Garuda justru adalah isu tentang pop culture yang terjadi di Indonesia. Kecenderungan respon masyarakat yang lebih tertarik dengan budaya luar negeri hingga menjadikan fanatisme menjadi tema permasalahan yang diangkat oleh kelompok desainer Roh Garuda. Identifikasi masalah menjadi awal mula pemikiran sebelum desain benar-benar dikerjakan. Hal ini juga sesuai dengan sistematika desain yang senantiasa berawal dari permasalahan yang difokuskan untuk diangkat. Tim desainer berharap bahwa dengan dirancangnya Roh Garuda, maka dapat mewarnai fenomena pop culture di Indonesia dan mampu membuat persepsi masyarakat menjadi positif terhadap wawasan nusantara.

Menurut Sadjiman (2006:37) dijelaskan bahwa sistematika perancangan media komunikasi visual menggunakan prosedur yang menyesuaikan permasalahan pada obyek di lingkungan dengan kebutuhan desain, agar nantinya dapat dihasilkan sebuah karya desain yang efektif, efisien dan komunikatif bagi audien.

Metode Berpikir Lateral dalam dan Penciptaan Desain Roh Garuda

Titik tolak berpikir lateral berikutnya adalah Pada penekanan konseptual,

perancangan Roh Garuda diawali dari mencari titik konseptual strategis melalui identifikasi permasalahan dikaitkan dengan media komunikasi visual hingga telaah teoritik. Tahapan ini dapat dipahami sebagai fase pra perancangan desain sebelum melalui tahapan visualisasi.

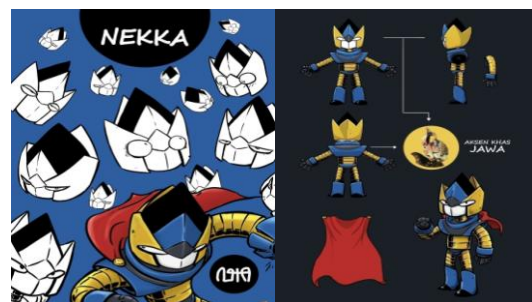
Telaah berikutnya adalah memvisualkan symbol-simbol yang terdapat pada sila-sila Pancasila yang meliputi : Bintang untuk sila ke- 1, rantai untuk sila ke- 2, pohon beringin untuk sila ke- 3, kepala banteng untuk sila ke- 4, padi dan kapas untuk sila ke- 5. Pada proses visualisasi ini, berpikir lateral diterapkan guna menciptakan gagasan kemungkinan-kemungkinan alternatif ide. Gagasan-gagasan pada visual desain karakter ditetapkan justru dengan menghindari bentuk baku dari symbol-simbol yang hanya dipersonifikasikan sebagai karakter, namun berupaya mencari perspektif lain dari bentuk yang unik. Setelah melalui berbagai pertimbangan yang melibatkan imajinasi visual, ditetapkan nama-nama karakter dari kalimat “Binneka Tunggal Ika” menjadi Bhi, Nekka, Tongga, Leika dan Esa untuk disesuaikan dengan jumlah 5 sila Pancasila

Sila 1 divisualkan dengan nama Esa. Karakter ini memiliki bentuk bintang yang divisualkan sebagai figur karakter karakter dari luar angkasa, dengan desain yang futuristic. Sila 2 divisualkan dengan nama Nekka. Karakter ini memiliki bentuk rantai yang diturunkan dari material logam kokoh menjadi baju zirah dengan memadukan figure wayang golek. Sila 3 divisualkan bernama Tongga, dari bentuk pohon beringin yang diwujudkan dari pepaduan ragam hias khas papua. Sila 4 divisualkan bernama Bhi, dari bentuk kepala banteng dengan memadukan ragam hias pakaian corak Kalimantan. Sila 5 divisualkan dengan nama leika, dari bentuk padi dan kapas yang dipadukan dengan corak busana khas minangkabau.

Kelima desain karakter yang dirancang ini berusaha keluar dari konsep baku dan cenderung “memberanikan” diri dalam mengubah pola dan perspektif, serta penggabungan materi desain dengan referensi budaya lokal . Dalam hal ini desainer sangat terbuka dengan wawasan-wawasan baru sebagai bentuk stimulasi yang direspon sebagai pertimbangan desain.



Gambar 2. Desain Karakter, Bhi,, salah satu karakter Roh Garuda yang dirancang dengan studi visual simbol Sila keempat Pancasila dan ornament adat Kalimantan



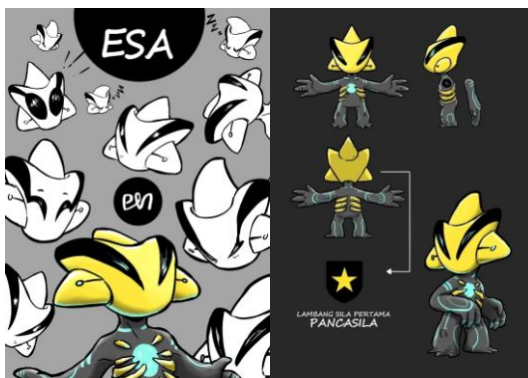
Gambar 3. Desain Karakter, Nekka, salah satu karakter Roh Garuda yang dirancang dengan studi visual simbol Sila ketiga Pancasila dan ornament adat Jawa dalam wayang golek



Gambar 4. Desain Karakter, Tongga, salah satu karakter Roh Garuda yang dirancang dengan studi visual simbol Sila ketiga Pancasila dan ornament adat Papua



Gambar 5. Desain Karakter, Leika, salah satu karakter Roh Garuda yang dirancang dengan studi visual simbol Sila ketiga Pancasila dan ornament adat Minangkabau



Gambar 2. Desain Karakter, Tongga, salah satu karakter Roh Garuda yang dirancang dengan studi visual simbol Sila ketiga Pancasila dan konsep futuristik

KESIMPULAN

Berpikir lateral adalah cara untuk membangun dan menyusun kembali pola-pola yang lama guna menghasilkan pola yang baru, yaitu dengan cara membongkar pola lama kemudian menyusun kembali dan membangun bentuk-bentuk yang baru. Berpikir secara lateral berbeda dengan pola pikir tradisional yang selama ini diterapkan, yaitu dengan cara membangun bentuk-bentuk seperti itu dapat menentukan keabsahan yaitu memperoleh sedikit informasi. Selama ini, banyak dikenal pola berpikir secara tradisional (vertikal) sebagai cara berpikir yang efektif.

Kesimpulannya, faktor penting yang menjadi pendorong untuk berpikir ke arah kreatif adalah: kemampuan kognitif dengan

cara mengoptimalkan potensi otak, sikap terbuka dan siap menerima stimulasi internal dan eksternal serta didukung sifat bebas, particular, percaya pada diri sendiri melalui metode- metode positif untuk pengembangan pola pikir kreatif itu sendiri. Melalui proses dan metode berpikir kreatif lateral yang disertai dasar pola pikir hibrida black box dan glassbox, merupakan langkah yang menawarkan upaya dalam menggali potensi otak terbesar, yaitu “ide out of box”. Dengan demikian metode itu akan memberi wahana bagi intuisi, logika dan persepsi secara paralel untuk berkelana ke dalam perspektif yang beragam, ruang terdalam dari imajinasi yang membangkitkan kepekaan otak serta merangsang emosi untuk diekspresikan ke dalam karya desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Helen (2010), *Graphic Design Theory*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Bono, Edward de. 1990 *Berpikir Lateral*, Bina Rupa Aksara :Jakarta
- Brown, Tim. (2009) *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations And Inspires Innovations*. New York: Harpercollins Publishers.
- Jones, Christopher. (1980), *Design Method-Seed of Human Futures*, Willey Interscience, London
- Kusmiati. Artini R, Sripudji Astuti dan Pamudji Suptandar (1999), *Teori Dasar Desain. Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta
- Lawson, Bryan. (2007), *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*, Jalasutra, Yogyakarta
- Safanayong, Yongky. (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia. Jakarta
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2006 *Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta
- Setiyawa, Ricky Ramadhan, dkk, 2015 “Roh Garuda Produk Cerita Bergambar Sebagai Inovasi Ragam Industri Kreatif” artikel Program Kreativitas Mahasiswa-Kewirausahaan 2015 Universitas Negeri Malang
(en.wikipedia.org/wiki/wiki/lateral_thinking)