

# ANALISIS METODE *MIND MAPPING* DALAM PROSES PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS

Oleh:

**Ellis Melini<sup>1\*</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain  
Universitas Pelita Harapan*

**Brian Alvin Hananto<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain  
Universitas Pelita Harapan*

**Kartika Magdalena Suwanto<sup>3</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain  
Universitas Pelita Harapan*

**Shannon Glenda Tenardi<sup>4</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain  
Universitas Pelita Harapan*

[ellis.melini@uph.edu<sup>1\\*</sup>](mailto:ellis.melini@uph.edu); [brian.hananto@uph.edu<sup>2</sup>](mailto:brian.hananto@uph.edu);  
[kartika.suwanto@uph.edu<sup>3</sup>](mailto:kartika.suwanto@uph.edu); [shannon.tenardi@uph.edu<sup>4</sup>](mailto:shannon.tenardi@uph.edu)

**\*)Corresponding Author**

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi mengenai aplikasi metode *mind mapping* yang dipraktekkan oleh sekelompok mahasiswa desain dalam konteks pembelajaran desain grafis. Metode *mind mapping* merupakan salah satu alat berpikir yang umum digunakan dalam proses berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana para partisipan menggunakan alat berpikir ini, dan merefleksikan utilitasnya sebagai sebuah metode pada tahap divergen dalam rangkaian proses desain. Metode yang digunakan adalah studi kasus, dengan pendekatan campuran antara kualitatif-deskriptif dan penjabaran kuantitatif dalam usaha mengukur aspek kualitatifnya. Pertama-tama dilakukan pengumpulan data primer dengan cara kuesioner dan observasi pembuatan *mind map* oleh 19 mahasiswa desain grafis, lalu kuesioner dianalisis dengan metode *in vivo coding* dan *descriptive coding*, dan kualitas *mind map* dianalisis menggunakan indikator jumlah kata/konsep di setiap tingkat peta, jumlah gambar, dan jumlah relasi, dan dikuantifikasi dengan *scoring system* dari Dong et al. Analisis selanjutnya dilakukan dengan membandingkan skor *mind map* dengan nilai aspek keberagaman eksplorasi dari hasil desain final. Dari hasil pembahasan, ditemukan bahwa partisipan dapat melakukan *mind mapping* yang secara esensi sesuai dengan fungsinya, meskipun tidak secara rigid mengikuti teknik formal yang diajarkan Buzan. Melalui komparasi hasil *mind map* dengan nilai eksplorasi desain yang dihasilkan dari situ, belum dapat disimpulkan secara konklusif bahwa kualitas *mind map* yang dibuat dapat menentukan kualitas hasil desain yang dikembangkan di tahap selanjutnya.

**Kata Kunci:** *Desain grafis; Divergent thinking; Mind map; Proses desain; Visualisasi konsep.*

## ABSTRACT

*This study is about the application of the mind mapping method done by a group of design students in the context of graphic design learning. Mind mapping is one of the thinking tools commonly used in the creative thinking process. The goal of this study is to analyze how the participants use this thinking tool and reflect upon its utility as a method applied during the divergent phase in the series of design process. The method used here is a case study, using mixed approaches of qualitative-descriptive and quantitative explanations to measure the qualitative aspects. Results show that the participants can do the mind mapping method, which essentially pertains to its functions, though not rigidly following the formal techniques taught by Buzan. Through comparing the mind maps produced by them with the grades they*

got for the exploration criteria of their design results, it's yet to be concluded that the mind map quality can determine the quality of the resulting design.

**Keywords:** *Graphic design; Divergent thinking; Mind map; Design process; Concept visualization.*

Received: July 31<sup>st</sup>, 2023.

Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved  
Revised: January 18<sup>th</sup>, 2024

Accepted: January 31<sup>st</sup>, 2024

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mengembangkan karya, teori, teknik, atau pikiran yang bersifat orisinal (American Psychological Association, n.d.). Ini merupakan hal sangat penting dalam banyak bidang, terlebih lagi di bidang seni dan desain komunikasi visual (Jiang & Liu, 2015). Bidang desain grafis yang merupakan bagian dari desain komunikasi visual adalah salah satu disiplin dasar yang terpenting untuk mengolah potensi kreatif dari para siswa desain, mengembangkan kemampuan berpikir dan imajinasi siswa (Dong et al., 2021). Dalam konteks pendidikan desain komunikasi visual, khususnya desain grafis, para pendidik umumnya berusaha mencari dan mengembangkan metode yang dapat membantu para pelajar dalam mengasah kreativitas mereka, dimana salah satunya adalah metode *mind mapping*, yang dapat didefinisikan sebagai representasi visual dari pikiran/ide dan relasi di antaranya (Davies, 2011), dan sebagai alat berpikir yang dapat membantu menggenerasi gagasan dan mengembangkan konsep dengan meng-eksternalisasi informasi dalam otak kita

secara nonlinear sehingga kita dapat mengkonsolidasi, menginterpretasi, mengkomunikasikan, menyimpan dan menarik kembali informasi tersebut (Martin & Hanington, 2012).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aplikasi metode *mind mapping* dalam konteks pembelajaran desain grafis dan merefleksikan utilitasnya sebagai sebuah metode berpikir divergen dalam proses pencarian konsep visual.

Dari penelitian ini, diharapkan terdapat gambaran dan rekomendasi yang lebih jelas tentang penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran desain grafis.

### Permasalahan

Permasalahan yang diteliti penulis dalam makalah ini berdasar pada pertanyaan berikut:

- a) Bagaimana persepsi mahasiswa desain grafis mengenai metode *mind mapping* dalam desain?
- b) Bagaimana cara para mahasiswa membuat sebuah *mind map*?
- c) Apakah *mind map* yang dihasilkan mahasiswa dapat membantu mereka menggali ide dalam proses perancangan desain grafis?

**B. TINJAUAN PUSTAKA**

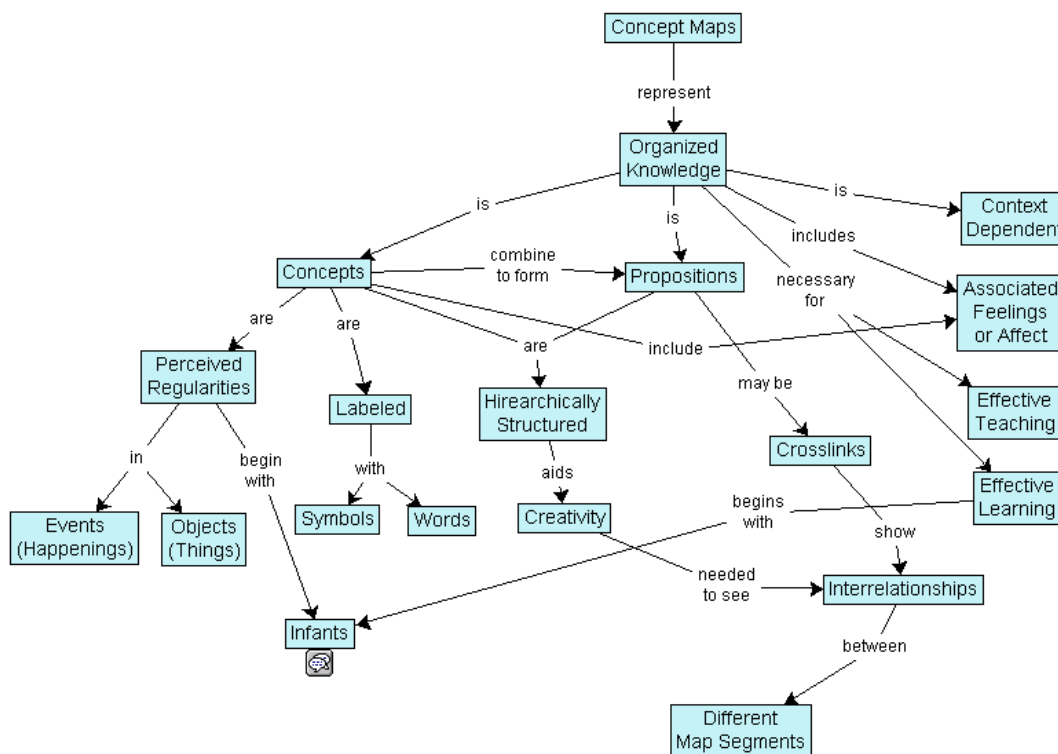
Jenis-Jenis Presentasi Visual dari Konsep

*Mind map* merupakan salah satu dari aneka jenis teknik untuk menampilkan isi pikiran secara visual, contohnya *spider diagram*, *entity-relationship models*, *flow charts*, *Toulmin maps*, *semantic networks*, *swim lane diagrams*, *evocative knowledge maps*, *process event chains*, dan masih banyak lagi (Avdagic et al., 2021), bahkan terminologinya pun dapat tertukar atau tercampur satu sama lain. Berikut ini adalah

beberapa jenis yang dianggap umum digunakan (Davies, 2011), (Eppler, 2006):

**a. Concept maps**

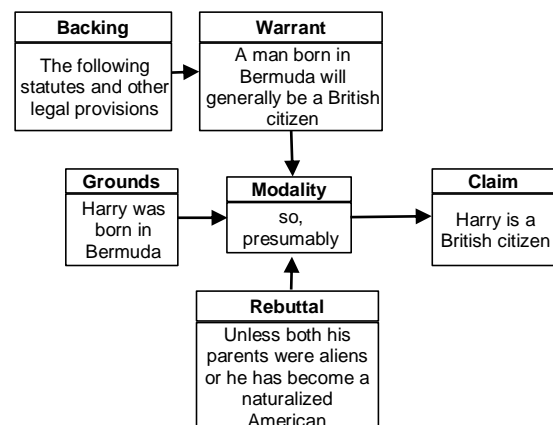
*Concept maps* adalah peta hirarkikal yang umumnya digambarkan secara vertikal, dengan konsep terpenting di atas lalu bercabang ke arah bawah. Hubungan antar konsep dapat ditarik antar tingkat manapun, dan digambarkan dengan garis panah dengan label keterangan, sehingga membentuk jaringan “proposisi” (Cañas & Novak, 2008).



Gambar 1: Contoh *Concept Map* (Sumber: Davies, 2011)

**b. Conceptual diagram**

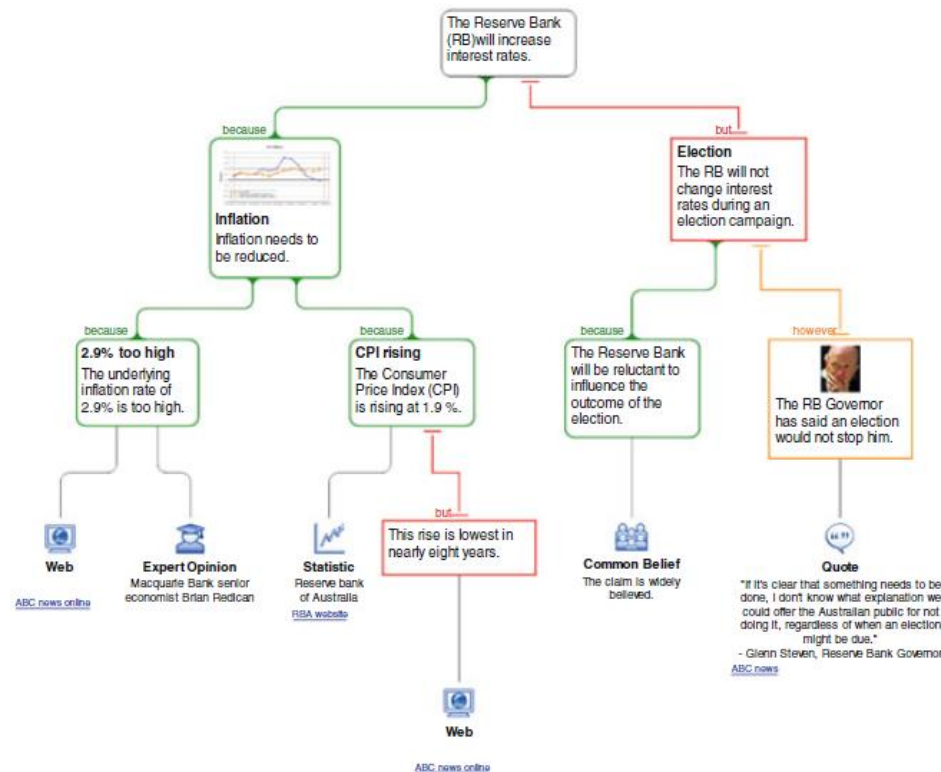
*Conceptual diagram* adalah penggambaran sistematis dari sebuah konsep abstrak dalam kotak-kotak kategori dengan relasi spesifik, biasanya berdasarkan sebuah teori atau model (Eppler, 2006).



Gambar 2: Contoh *Conceptual Diagram*  
(Sumber: Eppler, 2006)

### c. Argument map

*Argument map* adalah pemetaan argumen yang dibuat dengan perangkat lunak komputer



Gambar 3: Contoh *Argument Map* yang dibuat dengan perangkat lunak *Rationale*  
(Sumber: Davies, 2011)

### d. Mind map

Definisi *mind map* sendiri telah dituliskan di subbab Latar Belakang. Metode formal untuk *mind mapping* dipopulerkan oleh Tony Buzan sejak tahun 1970an (Kokotovich, 2008), dan Buzan Organization bahkan pernah mendaftarkan istilah *mind maps* sebagai merek dagang di Inggris (UK Intellectual Property Office, n.d.), Amerika Serikat (Justia Trademarks, n.d.) dan Jerman (DPMA, n.d.), namun status di AS dan Jerman sudah dibatalkan sejak tahun 2021.

Secara visual, *mind map* memiliki

(CAAM, *computer-aided argument mapping*), yang memiliki tujuan berbeda dengan *concept map* dan *mind map*. *Argument mapping* fokus pada mengeksplikasi struktur inferensial dari argumen-argumen (Davies, 2011)

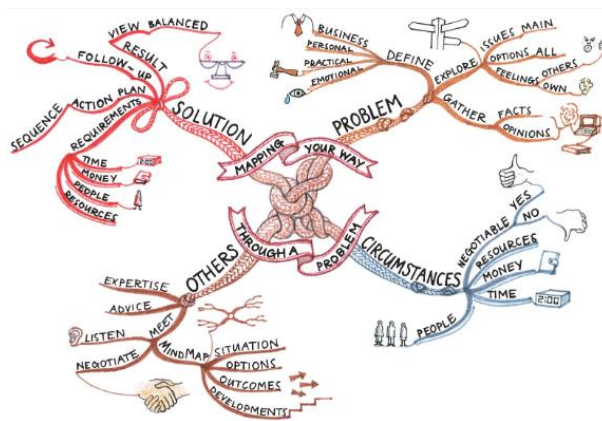
tampilan berbeda dari jenis-jenis peta yang disebutkan di atas.

Karakteristik dari *mind map* Buzan (Buzan, 2018):

- 1) Dilakukan dalam orientasi horizontal
- 2) Memiliki ide sentral yang diletakkan di tengah bidang (menggunakan gambar), dengan ide-ide level berikut menyebar secara radial ke segala arah
- 3) Menggunakan warna dan gambar
- 4) Menggunakan satu kata kunci pergaris cabang
- 5) Menggunakan garis lengkung alih-alih lurus untuk cabang-cabang ide. Garis

asosiasi antar ide juga dapat ditarik antar ide-ide di cabang dan/ atau level yang berbeda.

Buzan menyatakan bahwa *mind map* merupakan alat bantu yang kuat dan ramah untuk otak, karena menggunakan gambar, warna dan imajinasi (wilayah otak kanan) secara bersamaan dengan kata-kata, angka, dan logika, yang merupakan wilayah otak kiri (Buzan, 2006).



Gambar 4: Contoh *Mind Map* (Sumber: Buzan, 2018)

Manfaat *mind map* antara lain adalah untuk (Adodo, 2013):

- 1) *Brainstorming* – baik secara individual maupun berkelompok.
- 2) Meringkas informasi dan membuat catatan.
- 3) Mengkonsolidasi informasi dari aneka sumber penelitian.
- 4) Membantu proses berpikir dalam permasalahan yang kompleks.
- 5) Menyajikan informasi dalam sebuah format yang menunjukkan struktur keseluruhan dari subyek Anda.
- 6) Mempelajari, menyimpan dan mengingat kembali informasi, serta meningkatkan

pembelajaran bermakna alih-alih menghafal.

Penerapan Metode *Mind Map*

Berbagai jenis presentasi visual dari konsep sebagaimana dijabarkan di atas digunakan dalam banyak bidang, namun akarnya berada pada konteks edukasi (Avdagic et al., 2021). Advagic juga menyatakan bahwa sebelum dekade 2010an, peta-peta visualisasi informasi ini kadang-kadang saja muncul dalam literatur sebagai alat profesional, dan ini cukup mengejutkan mengingat bahwa penggunaannya dalam bidang pendidikan sudah jauh lebih lama. Beberapa contoh literatur yang membahas *mind map* antara lain Tee et al., 2014, yang membahasnya sebagai alat bantu pembuatan catatan; Adodo, 2013 yang megulasnya dalam konteks pembelajaran sains dan teknologi dasar, serta Siwczuk, 2005 dalam bidang teknologi informasi.

Beberapa literatur yang lebih mengarah ke desain, antara lain menyebut *mind map* sebagai: alat bantu berpikir kreatif (Miranti & Wilujeng, 2017), alat konseptual desain (Chen, 2008), dan penerapannya dalam konteks pendidikan desain grafis secara lebih khusus muncul di makalah Dong et al., 2021. Jiang & Liu, 2015 menulis artikel yang lebih spesifik lagi: aplikasi *mind mapping* dalam pengajaran dan bimbingan praktis kelas desain poster.

Pemilihan Metode *Mind Map* sebagai Topik Penelitian

Secara anekdotal, tim peneliti menemukan

bahwa metode ini banyak digunakan dalam pembelajaran desain grafis, khususnya di Indonesia, namun belum banyak literatur lokal yang menelitinya. Setelah melakukan studi pustaka lebih lanjut pada literatur yang mayoritas dari mancanegara, ditemukan penjelasan yang menarik dari (Dong et al., 2021) bahwa metode ini merupakan alat yang menjadi pilihan dalam tahap-tahap awal proses konsepsi desain kreatif, karena bersifat sederhana, mudah digunakan, mudah diajarkan, serta mendukung mode berpikir alami dari otak manusia, yaitu divergen. Kelebihan yang dimilikinya adalah kebebasan bentuk dan struktur yang tidak terbatas, di mana tak ada batasan gagasan atau struktur yang ideal.

### C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yang berfokus untuk memperoleh pengetahuan terperinci dan intensif mengenai suatu hal, baik dari individu, organisasi, komunitas, peristiwa, atau proses (Martin & Hanington, 2012). Pendekatan yang digunakan merupakan campuran antara kualitatif dan kuantitatif, di mana fokusnya lebih pada metode kualitatif-deskriptif (Lambert & Lambert, 2012), namun juga melibatkan penjabaran kuantitatif dalam usaha mengukur aspek kualitatifnya.

#### Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini, tim penulis melakukan pengumpulan data primer dengan cara kuesioner dan observasi pembuatan *mind*

*map*. Partisipan yang membuat *mind map* dalam penelitian ini terdiri atas 19 orang mahasiswa desain grafis tahun kedua yang baru mulai belajar mendesain identitas visual.

Mereka dikumpulkan dalam satu ruangan, dan disediakan alat tulis, kertas kosong serta alat mewarnai. Setiap partisipan diminta untuk membuat satu *mind map* dalam konteks pencarian ide untuk desain logo untuk sebuah *brand* pilihan masing-masing (semuanya berbeda), dengan tujuan menemukan 2-3 kata kunci yang dapat membantu proses desain selanjutnya. Tim peneliti tidak memberi instruksi teknis pelaksanaan khusus seperti harus menggunakan warna, gambar, jumlah cabang, dan sebagainya, melainkan membiarkan mereka membuat *mind map* berdasarkan pengetahuan eksisting mereka mengenai metode ini.

#### Metode Analisis Kuesioner

Analisis hasil kuesioner secara kuantitatif dilakukan untuk pertanyaan no. 1 sampai 4, yang merupakan pilihan ganda dan bertujuan untuk *profiling* pengetahuan eksisting para partisipan mengenai *mind map*. Pertanyaan no. 5–7 yang bersifat *open-ended* dianalisis dengan metode *in vivo coding* dan *descriptive coding* secara bersamaan, dimana *in vivo* menggunakan kata-kata langsung dari para responden, sementara *descriptive coding* meringkas topik inti dari data kualitatif menjadi sebuah kata atau frase singkat (Saldana, 2015).

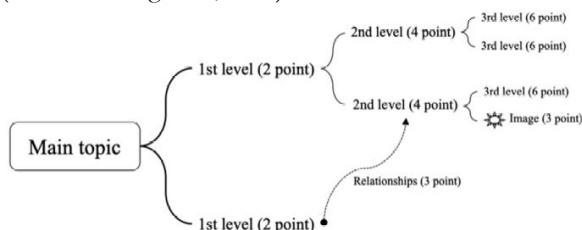
#### Metode Analisis Mind Map

Analisis ini dilakukan dengan berfokus pada bagaimana partisipan menyajikan data secara visual, dengan menggunakan indikator kualitas berupa *scoring system* dari Dong et al., 2021. Setiap *mind map* dinilai berdasarkan jumlah kata/konsep disetiap level, jumlah gambar, dan jumlah relasi. Kualitas makna dari tiap konsep serta keterkaitan logisnya tidak menjadi faktor penilaian.

Tabel 1. *Scoring System*

Item	Score
Concept links	1 <sup>st</sup> level: 2 point
	2 <sup>nd</sup> level: 4 point
	3 <sup>rd</sup> level: 6 point
	4 <sup>th</sup> level: 8 point
	5 <sup>th</sup> level: 10 point
	6 <sup>th</sup> level: 12 point
Image	3 point for each
Relationships	3 point for each

(Sumber: Dong et al., 2021)



Gambar 5: Contoh penilaian *mind map*  
(Sumber: Dong et al., 2021)

### Metode Komparasi dengan Nilai Eksplorasi Desain

Untuk triangulasi data, skor *mind map* kemudian dikomparasi dengan nilai hasil desain yang merupakan luaran terkait proses *mind map* dalam penelitian ini. Ada tiga kriteria yang digunakan untuk menilai desain, yaitu kriteria (1) eksplorasi ide, (2) konten/makna logo, dan (3) *craftmanship*. Nilai yang akan digunakan hanyalah nilai kriteria 1, karena kriteria lainnya melibatkan faktor atau pengaruh lain di luar *mind map*, antara lain

faktor eksplorasi visual yang dilakukan setelahnya (metode *mood board*, sketsa, dan kualitas eksekusi digital).

Sebagai dasar pertimbangan, akan digunakan pengkategorian skor, di mana skor *mind map* dibagi berdasarkan nilai maksimum sebesar 176 (~180), dibagi secara hampir merata menjadi tiga kategori nilai di Tabel 2. Untuk nilai eksplorasi, pembagian kategorinya berdasarkan pada skala penilaian yang umum digunakan oleh dosen penilai, di mana 0-59 merupakan nilai tidak lulus (*grade C-* ke bawah), nilai 60–84 merupakan kategori menengah (rentang *grade C* dan *B*), serta nilai 85 ke atas setara rentang *grade A*.

Tabel 2. Pengkategorian Skor *Mind Map* dan Nilai Eksplorasi Desain

Kategori	Skor <i>mind map</i>	Nilai eksplorasi desain
Rendah	0 - 59	0 - 59
Sedang	60 - 119	60 - 84
Tinggi	120 - 180	85 - 100

Perlu menjadi perhatian juga bahwa nilai eksplorasi desain ini memiliki keterbatasan dalam hal objektivitas dan keterulangan. Sulit untuk menemukan metode penilaian yang objektif terhadap hasil kreatifitas (Amabile, 2011), umumnya evaluasi produk kreatif dilakukan melalui penilaian subjektif dari figur yang memiliki otoritas.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Analisis Kuesioner

Partisipan diminta untuk mengisi kuesioner sebelum pembuatan *mind map*, untuk menge-

tahui tingkat pengenalan eksisting mereka mengenai metode ini. Berikut adalah daftar pertanyaan berikut kompilasi jawaban dari 19 partisipan:

Tabel 3. Hasil Kuesioner

<b>P1</b>	<b>Apakah anda pernah membuat <i>mind map</i> sebelumnya?</b> 100% menjawab ‘pernah’
<b>P2</b>	<b>Dari mana anda tahu tentang metode <i>mind mapping</i>?</b> 63.2% (12 org) dari sekolah tingkat SMP 21.1% (4 org) dari sekolah tingkat SMA 10.5% (2 org) dari tingkat universitas 5.3% (1 org) menjawab “Lain-lain”
<b>P3</b>	<b>Apakah anda pernah melakukan <i>mind mapping</i> sebagai bagian dari proses mendesain?</b> 68.4% (13 orang) menjawab ‘Pernah’
<b>P4</b>	<b>Dari skala 1-5, seberapa bermanfaatkah <i>mind mapping</i> bagi anda selama ini?</b> Nilai 1 = 0 Nilai 2 = 0 Nilai 3 = 5.3% (1 orang) Nilai 4 = 42.1% (8 orang) Nilai 5 = 52.6% (10 orang)
<b>P5</b>	<b>Dengan bahasa dan pemahaman Anda sendiri, tuliskan secara ringkas definisi/deskripsi dari <i>mind map</i>.</b> Meskipun jawabannya menggunakan kata-kata yang bervariasi, inti jawaban para partisipan dapat dikelompokkan sebagai berikut: 1. Cara untuk menstrukturkan ide/informasi, tanpa menuliskan tujuannya (5 orang) 2. Cara menyusun/mengelompokkan/menstrukturkan ide, dengan menyebutkan tujuannya, seperti ‘mencari solusi’, ‘membantu analisis’, ‘mendesain’ (4 orang) 3. Hasil <i>brainstorming</i> (2 orang) 4. Kumpulan/ringkasan dari gagasan pokok atau poin-poin penting (6 orang) 5. Kumpulan ide dalam bentuk tulisan atau gambar (3 orang)
<b>P6</b>	<b>Apa tujuan/manfaat dari <i>mind mapping</i> secara umum?</b> Inti jawaban para partisipan dapat dikelompokkan sebagai berikut: 1. Mempermudah ingatan/pemahaman

- (9 orang)
- 2. Meringkas (2 orang)
- 3. Sebagai catatan/gambaran ide (5 orang), dan 2 di antaranya menambahkan ‘untuk menjadi panduan konsep’.
- 4. Membantu proses kreatif (3 orang)

**P7 Menurut anda, apa peranan/manfaat *mind mapping* dalam proses desain?**

- 1. Membantu proses *brainstorming*/menggali ide (4 orang)
  - 2. Membantu menstrukturkan dan/atau mengarahkan pikiran (11 orang)
  - 3. Untuk menyajikan ide/konsep secara visual (3 orang)
- \* Satu orang tidak memberi jawaban jelas, hanya menulis ‘sangat penting’.

Dari jawaban P1, P2, dan P3, tampak bahwa para partisipan cukup mengenal metode *mind mapping*, dan sebagian besar (>60%) sudah mengetahuinya selama beberapa tahun dan pernah melakukannya sebagai bagian dari proses desain.

Dari jawaban P4, terlihat bahwa mayoritas partisipan merasakan manfaatnya. Hanya 1 yang bersikap netral (nilai 3), dan tidak ada partisipan yang berpandangan bahwa metode ini kurang bermanfaat.

Jawaban P5 menunjukkan beberapa level pemahaman, meskipun tidak ada yang menyimpang atau salah. Kelompok jawaban 5.1 dan 5.2 sama-sama fokus pada *mind map* sebagai sebuah cara (menunjukkan aksi/proses) menstrukturkan/mengelompokkan ide, namun kelompok 5.2 lebih lengkap dengan menyebutkan tujuan dari proses tersebut. Kelompok jawaban 5.3 fokus pada *mind map* sebagai hasil dari proses pemikiran. Kelompok 5.4 menggunakan kata kumpulan



/rangkuman, dan cenderung menitik-beratkan pada proses penyaringan/ ekstraksi dari informasi yang ada menjadi poin-poin penting dan ringkas, bukan sebagai cara pencarian ide baru. Kelompok jawaban 5.5 agak mirip dengan 5.4 dalam hal ‘mengumpulkan ide’, namun dengan menyebutkan gambar sebagai bagian dari visual pada *mind map*.

Jawaban P6 mayoritas menunjukkan tujuan/manfaat *mind map* sebagai alat untuk mempermudah ingatan/ memahami informasi, hal yang cukup banyak muncul dalam literatur terkait *mind map* dalam bidang edukasi. ‘Meringkas’ pun masih terkait dengan hal itu, namun dengan fokus pada bentuk yang lebih singkat dari penyajian informasi. Delapan partisipan yang menjawab 6.3 dan 6.4 lebih menunjukkan arah ke proses lanjutannya, yaitu *mind map* sebagai alat untuk menjadi panduan konsep dan membantu proses kreatif.

Pertanyaan 7 difokuskan ke proses desain untuk melihat berapa orang yang mengaitkan metode ini dengan proses berpikir divergen (perluasan/eksplorasi ide-ide baru). Hasilnya, yang secara eksplisit menyatakan demikian (kelompok jawaban 7.1) hanya 4 orang, sementara kelompok jawaban 7.2 dan 7.3 masih mirip dengan jawaban P6 yang lebih umum.

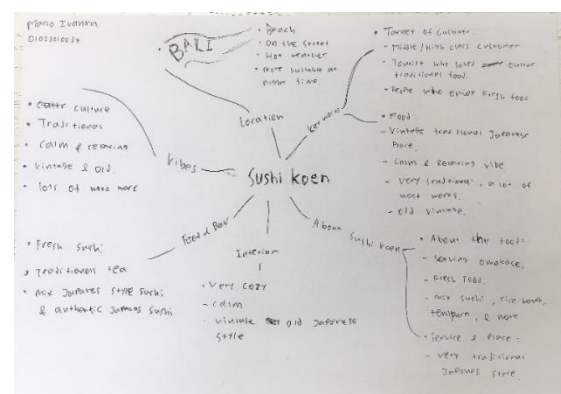
Hasil Analisis Mind Map

Berikut hasil penilaian dari 19 *mind map* yang dihasilkan para partisipan:

Tabel 4. Hasil Penilaian *Mind Map*

Partisipan	Σ Level 1	Σ Level 2	Σ Level 3	Σ Level 4	Σ Level 5	Gambar	Relasi	Skor
1	4	12	13	2	0	0	0	150
2	9	1	1	0	0	0	0	28
3	6	1	0	0	0	0	0	16
4	9	9	3	0	0	0	1	75
5	5	26	3	0	0	2	0	138
6	5	5	3	1	0	0	0	56
7	5	10	5	7	0	7	0	157
8	6	17	16	0	0	0	0	176
9	4	9	3	0	0	0	0	62
10	4	7	4	5	7	0	0	170
11	7	20	8	2	0	0	3	167
12	7	21	1	0	0	0	0	104
13	12	5	1	1	0	0	0	58
14	3	4	7	0	0	0	0	64
15	15	1	0	0	0	0	0	34
16	5	13	7	1	1	1	1	128
17	3	13	0	0	0	0	0	58
18	12	6	0	0	0	3	0	57
19	3	13	0	0	0	1	0	61
<b>Rata-rata skor = 92.58</b>								

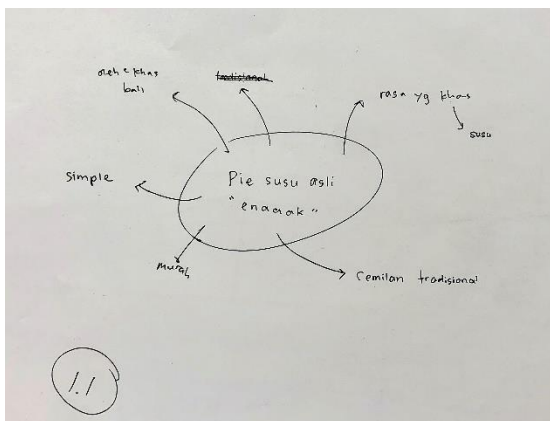
Berikut tampilan *mind map* dengan skor tertinggi dan terendah:



Gambar 6: *Mind Map* dengan Skor Tertinggi (Sumber: Partisipan no.8, 2023)

Gambar 6 memperoleh skor tertinggi karena banyaknya jumlah konten di level 2 dan 3, namun peta ini kurang diperdalam hingga ke level selanjutnya. Secara makna, isinya merupakan daftar kumpulan informasi eksisting, belum diaplikasikan sebagai alat untuk mengeksplorasi ide desain lebih lanjut. Ini sejalan dengan jawaban partisipan tersebut pada kuesioner, yang berfokus pada fungsi meringkas dan mengelompokkan kata kunci serta deskripsi.

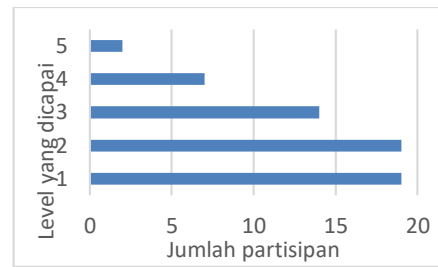
Di bawah ini adalah *mind map* yang memperoleh skor terendah, yang hanya memiliki enam ide di level 1 dan satu ide di level 2, tanpa ada gambar dan garis relasi.



Gambar 7: *Mind Map* dengan Skor Terendah (Sumber: Partisipan no.3, 2023)

Semua partisipan mencapai level 2, namun hanya sedikit yang sampai ke level 4 dan 5 (lihat Grafik 1). Hal ini mengindikasikan bahwa fungsi *mind map* sebagai alat berpikir divergen dalam penggalan ide belum optimal.

Grafik 1. Kedalaman level *mind map*



Perihal penggunaan gambar dan relasi, hanya lima orang yang menampilkan gambar, dan hanya tiga orang yang menggunakan garis relasi/asosiasi antar ide. Ini berbeda dengan metode *mind map* yang diajarkan oleh Tony Buzan, yang menitik-beratkan penggunaan elemen tersebut. Kemungkinan ini terkait dengan hasil kuesioner di mana 63.2% partisipan sudah mempelajari *mind map* sejak SMP, dan cara mereka menggunakannya telah berevolusi ke intinya saja, yaitu karakteristik adanya ide sentral yang berkembang secara radial dan multi-level. Secara garis besar, gaya visual mereka tetap lebih masuk ke jenis *mind map* dibandingkan dengan jenis-jenis presentasi visual konsep lainnya yang telah dijelaskan di subbab Tinjauan Pustaka.

### Hasil Komparasi dengan Nilai Eksplorasi

#### Desain

Karena penelitian ini berfokus pada *mind map*, dan hasil desainnya sendiri melibatkan variabel lain sebagaimana dijelaskan di subbab metode, maka kurang relevan untuk menampilkan visual logonya. Yang akan disajikan di sini hanyalah nilai kriteria ‘eksplorasi’ dari hasil akhir rancangan logo.

Tabel 5. Komparasi Nilai Eksplorasi Desain dengan Skor *Mind Map*

Kelompok	No. Partisipan	Skor <i>mind map</i>	Nilai eksplorasi desain
1	7	157	85
	5	138	95
	16	128	90
	4	75	80
	19	61	60
	18	57	40
	6	56	55
2	8	176	80
	10	170	65
	1	150	70
	12	104	55
	14	64	50
	9	62	85
	17	58	80
	13	58	65
	15	34	60
	3	16	65
3	11	167	45
	2	28	90

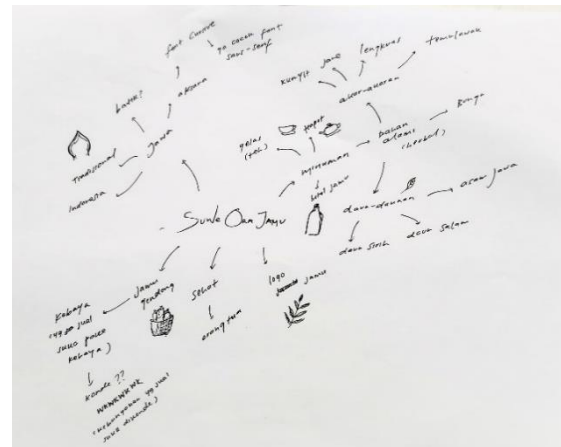
Dari hasil komparasi di Tabel 5, dilakukan pengelompokan sebagai berikut:

- 1) Kelompok pertama (7 partisipan) menunjukkan kesejajaran kualitas antara *mind map* dengan nilai eksplorasi desain, di mana skor keduanya berada di kriteria yang sama (Tinggi–tinggi, Sedang–Sedang, atau Rendah–Rendah).
- 2) Kelompok kedua (10 partisipan) menunjukkan perbedaan satu tingkat antara skor *mind map* dengan nilai eksplorasi, yaitu: Tinggi–Sedang, Sedang–Rendah, atau sebaliknya. Di sini, keterkaitan kualitas kedua hal tersebut tidak sekuat kelompok pertama.
- 3) Kelompok ketiga (2 partisipan) memiliki perbedaan dua tingkat kualitas, yaitu skor *mind map* Tinggi dan nilai eksplorasi Rendah atau sebaliknya.

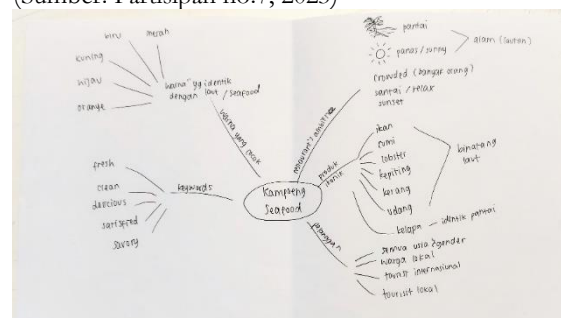
Apabila jumlah partisipan yang

tercakup di kelompok 1 merupakan mayoritas, ini dapat menguatkan hipotesis bahwa kualitas *mind map* memiliki keterkaitan yang kuat terhadap hasil desain. Namun dari hasil analisis, jumlah terbanyak berada di kelompok 2, di mana hubungan kedua hal tersebut tidak terlalu kuat. Hasil yang di luar ekspektasi (kelompok 3) sebenarnya sangat minor, karena salah satu dari 2 partisipan yang masuk kelompok ini melakukan pergantian topik sehingga hasil desainnya berbeda dengan apa yang dibahas di *mind map*, sehingga datanya tidak valid. Dengan demikian hanya satu partisipan yang sangat kontras nilai kualitas *mind map* dan desainnya.

Berikut adalah beberapa tampilan *mind map* yang dapat diperhatikan lebih lanjut:



Gambar 8: *Mind Map* dengan gambar terbanyak (7 buah)  
(Sumber: Partisipan no.7, 2023)



Gambar 9: *Mind Map* dengan ide level 2 terbanyak (26 buah)  
(Sumber: Partisipan no.5, 2023)

Gambar 8 dan 9 merupakan bagian dari Kelompok 1 dengan skor Tinggi-Tinggi. *Mind map* mereka cukup menampilkan usaha penggalan ide yang menonjol, di mana Gambar 8 memperoleh skor tinggi karena merupakan *mind map* dengan jumlah gambar terbanyak. Gambar 9 hanya menggunakan 2 gambar, namun memiliki jumlah ide level 2 terbanyak di antara semua partisipan, sejumlah 26 ide.

Dari hasil semua analisis ini, jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu khususnya oleh Miranti & Wilujeng (2017) di mana *mind map* disimpulkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara signifikan, serta meningkatkan kualitas dan kuantitas desain (Jiang & Liu, 2015), belum dapat ditarik kesimpulan yang sama bahwa penggunaan metode *mind map* dapat meningkatkan kualitas eksplorasi desain.

## **E. KESIMPULAN**

### Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan di atas, berikut jawaban dari pertanyaan penelitian yang tertulis di subbab Permasalahan:

1) Para partisipan cukup mengenal apa itu *mind map* serta fungsinya, melihat bahwa dari hasil kuesioner tidak ditemukan jawaban yang menyimpang. Persepsi mereka terhadap metode ini juga cukup positif, di mana tidak ada partisipan yang menganggap bahwa metode ini kurang bermanfaat.

- 2) Hasil analisis *mind map* menunjukkan bahwa metode yang dilakukan mahasiswa tidak sepenuhnya sesuai dengan karakteristik *mind map* Tony Buzan, dengan minimnya penggunaan gambar, warna, serta asosiasi ide. Namun ciri utamanya tetap tampil di semua hasil *mind map*, yaitu adanya gagasan sentral yang diletakkan di tengah dan adanya cabang-cabang ide yang berkembang secara radial dan multi-level. Secara konten, partisipan ada yang menggunakannya sebagai alat meringkas atau meng-*coding* informasi, ada pula yang sebagai alat divergensi gagasan.
- 3) Dari hasil komparasi skor *mind map* dan nilai eksplorasi desain, belum dapat disimpulkan bahwa *mind map* dapat membantu proses penggalan ide, karena skor *mind map* tinggi tidak selalu menghasilkan desain dengan nilai eksplorasi tinggi. Tim peneliti baru dapat berasumsi secara umum mengapa hal ini terjadi, yaitu terkait keterbatasan penilaian dan adanya faktor lain di luar *mind map* yang mempengaruhi hasil eksplorasi desain, sebagaimana dijelaskan di subbab Metode. Alat penilaian dan patokan kategori nilai yang digunakan untuk mengukur kualitas *mind map* dan desain pun masih perlu dikembangkan.

### Saran

Dari keterbatasan penelitian ini, yang menyebabkan belum adanya temuan yang konklusif terkait peranan *mind map* dalam

proses desain, tim peneliti menyarankan untuk menentukan variabel penelitian yang lebih rinci dalam penelitian serupa terhadap studi metode desain. Akan menarik juga apabila dilakukan metode kuantitatif yang lebih kuat secara statistik.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Adodo, S. O. (2013). Effect of Mind-Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4, 163–172.  
DOI:<https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4.n6p163>
- Amabile, T. M. (2011). *The Social Psychology of Creativity* (Softcover reprint of the original 1st ed. 1983 edition). Springer.
- American Psychological Association. (n.d.). *Creativity*. Retrieved July 29, 2023, from [www.apa.org/topics/creativity](http://www.apa.org/topics/creativity)
- Avdagic, E., May, F., McClean, T., Shackleton, F., Wade, C., & Healy, K. (2021). Mind Mapping as a Pragmatic Solution for Evaluation: A Critical Reflection through Two Case Studies. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 26(1).  
DOI:<https://doi.org/10.7275/sqqw-ht68>
- Buzan, T. (2018). *How to Mind Map: Make the Most of Your Mind and Learn to Create, Organize and Plan* (US Only Ed edition). Thorsons Pub.
- Cañas, A., & Novak, J. (2008). Facilitating the Adoption of Concept Mapping Using CmapTools to Enhance Meaningful Learning. *Knowledge Cartography: Software Tools and Mapping Techniques*.
- Chen, J. (2008). The using of mind map in concept design. *2008 9th International Conference on Computer-Aided Industrial Design and Conceptual Design*, 1034–1037.  
DOI:<https://doi.org/10.1109/CAIDCD.2008.4730739>
- Davies, M. (2011). Concept mapping, mind mapping and argument mapping: What are the differences and do they matter? *Higher Education*, 62(3), 279–301.  
DOI:<https://doi.org/10.1007/s10734-010-9387-6>
- Dong, Y., Zhu, S., & Li, W. (2021). Promoting Sustainable Creativity: An Empirical Study on the Application of Mind Mapping Tools in Graphic Design Education. *Sustainability*, 13(10), Article 10.  
DOI:<https://doi.org/10.3390/su13105373>
- DPMA. (n.d.). *DPMA Trademarks—Mind Maps*. Retrieved July 30, 2023, from <https://register.dpma.de/DPMAregister/marke/register/2015931/DE>
- Eppler, M. (2006). A Comparison between Concept Maps, Mind Maps, Conceptual Diagrams, and Visual Metaphors as Complementary Tools for Knowledge Construction and Sharing. [Http://www.Alexandria.Unisg.Ch/Publicationen/54807](http://www.Alexandria.Unisg.Ch/Publicationen/54807), 5.  
DOI:<https://doi.org/10.1057/palgrave.ivs.9500131>
- Jiang, Y., & Liu, W. (2015). Application of Mind Mapping in Poster Design Classroom Teaching and Practice Guiding. *International Journal of Sociology Study*, 3(1), 49–52.
- Justia Trademarks. (n.d.). *MIND MAPS Trademark—Registration Number 1595757—Serial Number 73823774*. Retrieved July 30, 2023, from <http://trademarks.justia.com/738/23/mind-73823774.html>
- Kokotovich, V. (2008). Problem analysis and thinking tools: An empirical study of non-hierarchical mind mapping. *Design Studies*, 29(1), 49–69.  
DOI:<https://doi.org/10.1016/j.destud.2007.09.001>
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative Descriptive Research: An Acceptable Design. *Pacific Rim*

*International Journal of Nursing Research*,  
16(4), 255–256.

Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions* (Digital ed). Rockport Publishers.

Miranti, M. G., & Wilujeng, B. Y. (2017). *Creative Thinking Skills Enhancement Using Mind Mapping*. 39–42.

DOI:<https://doi.org/10.2991/iconhomecs-17.2018.9>

Saldana, J. (2015). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (3rd edition). SAGE Publications Ltd.

Siwczuk, E. (2005). *Mind Maps Ñ A Creative Thinking Tool In Information Technology*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/MIND-MAPS-%C3%B1-A-CREATIVE-THINKING-TOOL-IN-INFORMATION-Siwczuk/3c906561107197385d024c40d4cb25ac44b803ca>

Tee, T., Azman, M. N. A., & Mohamed, S. (2014). *Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique for Note-Taking*.

UK Intellectual Property Office. (n.d.). *Trade mark: Mind Maps*. Retrieved July 30, 2023, from  
<https://trademarks.ipo.gov.uk/ipo-tmcase/page/Results/1/UK00001424476?legacySearch=False>