

BUILDING DESIGN AS STRATEGY DISCOURSE: A BEGINNING

MEMBANGUN DISKURSUS DESAIN SEBAGAI STRATEGI: SEBUAH AWAL

Martin L. Katoppo¹

¹Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu¹

PROLOGUE

JSDIS Vol. 5 Ed. 1 is the first volume in the efforts to build a discourse on Design as Strategy, following the epilogue of JSDIS Vol. 4 Ed. 2 (Katoppo, 2023). In this volume we will look at various design articles building up their specific body of knowledge, which are:

- a) Message Delivery System Design in Visual Communication Design;*
- b) Interaction System Design and Environmentally Friendly Design in Product Design;*
- c) Phenomenological Spatial Design in Interior Design and Collaborative Team modeling in Interior Design professional practice, and;*
- d) Narrative Design in Architecture.*

What interesting is that the discourse in these articles centers on methodological descriptions used as strategies for each design body of knowledge to achieve its objectives.

PROLOG

JSDIS Vol. 5 Edisi 1 menjadi volume pertama dalam upaya saya dan anda semua dalam membangun diskursus Desain sebagai Strategi, setelah pada epilog JSDIS Vol. 4 Edisi 2 saya berjanji untuk melakukannya (Katoppo, 2023). Pada volume ini kita akan melihat artikel-artikel dari berbagai sudut pandang keilmuan desain, yaitu:

- a) Desain Sistem Penyampaian Pesan pada Desain Komunikasi Visual;
- b) Desain Sistem Interaksi dan Desain Ramah Lingkungan pada Desain Produk;
- c) Desain Spasial Fenomenologis pada Desain Interior serta pemodelan Tim

Kolaboratif pada praktik keprofesian Desain Interior, dan;

d) Desain Naratif pada Arsitektur.

Yang menarik adalah diskursus pada artikel-artikel ini berpusat pada uraian metodologis yang digunakan sebagai strategi masing-masing bidang keilmuan (*body of knowledge*) desain ini mencapai objektifnya.

1) Message Delivery System Design in Visual Communication Design

Heryanto opened a discourse on Design strategy as a Message Delivery System in the Visual Communication Design body of knowledge, using a variation method from Blake Snyder's Beat Sheet "Three-act structure" (Snyder, 2018) with a division of 15 analysis stages (Lummer, 2023). This method was then used by Heryanto to dissect the film Swan Song by Benjamin Cleary (2021) which focuses on social ethics in technology and cloning. Using the chaptering and enumeration stages of this analysis, Heryanto wants to thoroughly examine the design of social empathy that this film wants to convey.

1) Desain Sistem Penyampaian Pesan pada Desain Komunikasi Visual

Heryanto membuka diskursus strategi Desain sebagai Sistem Penyampaian Pesan di dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual menggunakan metode variasi dari "Three-act structure" Blake Snyder's Beat Sheet (Snyder, 2018) dengan pembagian 15 tahap analisis (Lummer, 2023). Metode ini kemudian digunakan oleh Heryanto untuk membedah film Swan Song karya Benjamin Cleary (2021) yang berfokus pada etika sosial dalam teknologi dan cloning. Menggunakan pembabakan dan pencacahan tahap analisis ini Heryanto hendak mengupas tuntas desain empati sosial yang hendak disampaikan oleh film ini.

2) Interaction System Design and Environmentally Friendly Design in Product Design

In the discourse of the Product Design body of knowledge, 2 strategies emerge - which are interconnected, especially in the discourse regarding sustainable issues. The first is the Interaction System Design strategy put forward by Liman when discussing the Sustainable Development Goals (SDG) Workshop Design. Liman borrowed the Global Workshop model, namely a workshop for high school students designed by the Global Education research team from the Media Design Study Program, Keio University (Keio University Graduate School of Media Design), Japan, since 2015 to raise awareness of sustainable development. The methodology used in this model is Speculative Design (Dune & Raby, 2014; Peace, 2019), with the Futures Thinking scenario design method (Iversen, 2006), as well as the ideation method from Design Thinking (Brown, 2008; Brown & Katz, 2009).

The second is more about Eco-Friendly Design practice strategies. There are two articles in this discourse, namely: the use of wood waste using the exploration of the Shou Sugi Ban Technique (Cooper, 2017) which was discussed by Setyawan and Purwanto, and the use of laminated bamboo (Zanki, 2016) which was discussed by Tandirerung, Purwanto and Aditya.

2) Desain Sistem Interaksi dan Desain Ramah Lingkungan pada Desain Produk

Pada diskursus di bidang kelimuan Desain Produk muncul 2 strategi – yang saling terhubung khususnya dalam diskursus perihal isu berkelanjutan (*sustainable issues*). Yang pertama adalah strategi Desain Sistem Interaksi yang dikedepankan oleh Liman saat membahas Desain Lokakarya *Sustainable Development Goals* (SDG). Liman meminjam model *Global Workshop*, yaitu lokakarya untuk siswa SMA yang dirancang oleh tim riset Global Education dari Program Studi Desain Media, Universitas Keio (Keio University Graduate School of Media Design), Jepang, sejak tahun 2015 untuk menumbuhkan kesadaran pembangunan keberlanjutan. Metodologi yang digunakan dalam model ini adalah *Speculative Design* (Dune & Raby, 2014; Peace, 2019), dengan metode perancangan skenario *Futures Thinking* (Iversen, 2006), serta metode ideasi dari *Design Thinking* (Brown, 2008; Brown & Katz, 2009).

Yang kedua lebih pada strategi praktik Desain Ramah Lingkungan. Ada dua makalah yang berada dalam ranah diskursus ini, yaitu: pemanfaatan limbah kayu dengan menggunakan eksplorasi Teknik Shou Sugi Ban (Cooper, 2017) yang dibahas Setyawan dan Purwanto, serta pemanfaatan bambu laminasi (Zanki, 2016) yang dibahas Tandirerung, Purwanto dan Aditya.

3) Phenomenological Spatial Design in Interior Design and Collaborative Team modeling in Interior Design professional practice

The Design Discourse as a Strategy in Interior Design body of knowledge, in this volume of JSDIS is divided into 2, which are one that focus more on spatial design strategies and the other that focus more on professional practice strategies.

Phenomenological Spatial Design is offered by Sofian as a spatial design strategy in Interior Design. Sofian dissects design work from the perspective of materiality and sensibility which has a relationship with atmospheric interaction that builds human experience when experiencing design work (Holl, 2006; Pallasmaa, 2006; Böhme, 2017; Sofian, 2021). Sofian then went further to analyze this interaction relationship with phenomenological research methodology (Moustakas, 1994; Collaizi, 1978; Yüksel, et al., 2015).

Meanwhile, Collaborative Team modeling (Smith, 2017) was proposed by Nava and Valencia as a professional practice strategy for Interior Design. The dissection uses the 4P approach: People, Process, Product, and Press (Rhodes, 1961) as a strategy to dissect collaborative work relationships and the level of creativity of each team member (Park, 2020).

3) Desain Spasial Fenomenologis pada Desain Interior serta pemodelan Tim Kolaboratif pada praktik keprofesian Desain Interior

Diskursus Desain sebagai Strategi pada Desain Interior di volume JSDIS kali ini terbagi menjadi 2, yaitu yang lebih berfokus pada strategi desain spasial dan yang lebih berfokus pada strategi praktik keprofesian.

Desain Spasial Fenomenologis ditawarkan oleh Sofian sebagai strategi desain spasial pada Desain Interior. Secara khusus Sofian membedah karya Desain melalui sudut pandang materialitas dan sensibilitas yang memiliki hubungan interaksi atmosferik sebagai pembangun pengalaman manusia saat mengalami karya Desain (Holl, 2006; Pallasmaa, 2006; Böhme, 2017; Sofian, 2021). Sofian membedah hubungan interaksi ini dengan metodologi penelitian fenomenologis (Moustakas, 1994; Collaizi, 1978; Yüksel, dkk., 2015).

Sementara itu pemodelan Tim Kolaboratif (Smith, 2017) diajukan oleh Nava dan Valencia sebagai strategi praktik keprofesian Desain Interior. Pembedahannya menggunakan pendekatan 4P: *People, Process, Product, dan Press* (Rhodes, 1961) sebagai strategi membedah relasi kerja kolaboratif dan tingkat kreativitas setiap anggota Tim (Park, 2020).

4) Narrative Design in Architecture

The final discourse on Design as Strategy came from the Architecture's body of knowledge argued by Wibisono. Wibisono chose the narrative strategy as the museum design strategy. He sees that museums can act as social capital, which has the task of storing and bringing to life stories owned by local communities. Hence, narratological approach is the right choice.

In the narratological approach to museum architecture, there are three layers of abstraction: history, story, narrative, and narration (Herman & Vervaeck, 2005). These layers are then translated into an architectural design strategy through seven storytelling mediums, namely location, building, spatial organization, space-form, objects, labels, and people (Trisno, et al., 2020).

4) Desain Naratif pada Arsitektur

Diskursus terakhir Desain sebagai Strategi datang dari bidang keilmuan Arsitektur yang dibawakan oleh Wibisono. Strategi Naratif dipilih oleh Wibisono sebagai strategi perancangan Museum. Wibisono melihat Museum bisa berperan sebagai modal sosial, yang memiliki tugas menyimpan serta menghidupkan cerita-cerita yang dimiliki oleh komunitas masyarakat setempat, dan pendekatan naratologi menjadi pilihan yang tepat.

Pada pendekatan naratologi arsitektur museum terdapat lapisan abstraksi yang jelas: lapis sejarah (*history*), cerita (*story*), naratif (*narrative*), dan narasi (*narration*) (Herman & Vervaeck, 2005). Lapis ini kemudian ditranslasikan ke strategi perancangan arsitektur melalui tujuh medium bercerita yaitu lokasi, bangunan, organisasi ruang, bentuk-ruang, objek, label, dan manusia (Trisno, dkk., 2020).

Seeing the potential of the 4 Design disciplines to evolve into a medium for delivering the development of the Design as Strategy discourse above, I will explore them further in the epilogue of this JSDIS Vol. 5 Ed. 1. A thorough reading of the seven articles in this volume is very important before you read further discussion regarding Design Strategy body of knowledge, innovation and the contribution to

social change (Katoppo, 2023) which I will reveal in the epilogue. Please be aware that two articles in this JSDIS Vol. 5 Ed. 1 is in English, this indicates JSDIS's plan and roadmap to become an reputable international journal. For the same reason, the Prologue and Epilogue of this volume use dual language.

Do enjoy reading JSDIS Vol. 5 Ed. 1 and exploring the beginning of the development of the Design as Strategy discourse!

Melihat potensi ke-empat keilmuan Desain untuk berevolusi menjadi medium penghantar pembangunan diskursus Desain sebagai Strategi di atas, saya akan menguliknya lebih jauh pada epilog JSDIS Vol. 5 Edisi 1 kali ini. Pembacaan menyeluruh terhadap ketujuh artikel di Vol. 5 Edisi 1 ini menjadi sangat penting sebelum anda membaca bahasan lebih jauh perihal dasar keilmuan, strategi pendorong inovasi dan kontribusi Desain sebagai Strategi terhadap perubahan sosial (Katoppo, 2023) yang akan saya ungkapkan di epilog.

Sebagai catatan dua artikel dalam JSDIS Vol. 5 Edisi 1 kali ini menggunakan Bahasa Inggris, ini menandakan rencana JSDIS untuk menuju Jurnal berskala internasional. Karena alasan yang sama itu jugalah Prolog dan Epilog volume kali ini menggunakan *dual language*.

Selamat membaca JSDIS Vol. 5 Edisi 1 ini, selamat menjelajah awal pembangunan diskursus Desain sebagai Strategi!

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Böhme, G. (2017). *Atmospheric Architectures: The Aesthetics of Felt Spaces*. A.-Chr. Engels-Schwarzpaul (Ed. 2017). English: Bloomsbury Academic.
- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualeading.com, *Harvard Business Review*, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009): *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*, HarperCollins Publishers, New York.
- Colaizzi, P.F. (1978) Psychological Research as the Phenomenologist Views It. In: Valle, R.S. and Mark, K., Eds., *Existential Phenomenological Alternatives for Psychology*, Oxford University Press, New York, 48-71.
- Cooper, K. (2017). *Shou Sugi Ban is the Most Gorgeous Way to Waterproof Wood Furniture | Architectural Digest*. <https://www.architecturaldigest.com/story/shou-sugi-ban-black-waterproof-wood-furniture>
- Dunne, A., & Raby, F. (2014). *Speculative everything design, fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Herman, L., & Vervaeck, B. (2005). *Handbook of Narrative Analysis*. London: University of Nebraska Press.

- Holl. S. (2006). *Luminosity / Porosity*. Nogizaka: Toto Publisher.
- Iversen, J. S. (2006). *Futures thinking methodologies and options for education*. OECD.
- Katoppo, M. L. (2023): *Design as Strategy: Body of Knowledge, Innovation and Contribution to Social Change, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.4, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 89-96, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Lummer, Yves (2023). *Save The Cat Beat Sheet: 15 Powerful Steps to Outline Your Story*. BookBird.
- Moustakas, C. (1994): *Phenomenological Research Methods*. Sage Publications, London, New Delhi.
- Pallasma, J. (2009), *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, John Wiley and Sons, West Sussex.
- Park, Sohyun (2020) Rethinking design studios as an integrative multi-layered collaboration environment, *Journal of Urban Design*, 25:4, 523-550, DOI: 10.1080/13574809.2020.1734449.
- Peace, E. (2019). *Speculative design for the real world*. Medium. Diakses dari <https://uxdesign.cc/speculative-design-for-the-real-world-551130b22827>
- Rhodes, M. 1961. "An Analysis of Creativity." *The Phi Delta Kappan* 42: 305–310.
- Snyder, Blake (2018). *Save The Cat Beat Sheet. Story Structure: 7 Narrative Structures All Writers Should Know*. Reedsy.
- Smith, Ryan E., et al. *Forefront: Leading Collaborative Architectural Practice*. Wiley, 2017.
- Sofian, Tony. (2021). *Materialitas Dan Sensibilitas: Studi Fenomenologis Material Arsitektural Bambu, Beton, Batu Bata Dan Kayu*. S3-Disertasi. Sekolah Arsitektur Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan (SAPPK). Institut Teknologi Bandung.
- Trisno, R., Wibisono, A., Lianto, F., & Sularko, V. (2020). Translation of Narratology Model in Literature into Narrative Museum Architecture. In *The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020)* (pp. 1141–1146). Atlantis Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.181>
- Yuksel, P. dan Yildirim, S. (2015): *Theoretical Frameworks, Methods, and Procedures for Conducting Phenomenological Studies in Educational Settings*, *Journal of Qualitative Inquiry*, 1-20.
- Zanki, Asyrof Muza Faruddin (2016) *Analisis Teknis Dan Ekonomis Penggunaan*

Bambu Laminasi Untuk Deck Covering, Ceiling, Dan Lining Kapal Sebagai Alternatif Pengganti Kayu. Undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Sumber Internet:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Swan_Song_\(2021_Benjamin_Cleary_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Swan_Song_(2021_Benjamin_Cleary_film))

<https://www.global-sdgs.keio.ac.jp/en/sdgs/>

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>