

STRATEGI DESAIN MELALUI PENDEKATAN KREATIF TERHADAP PRINSIP DESAIN REVASTUDIO

Valdian Rudi¹, Kuntara Wiradinata²

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
e-mail: rudivaldian@gmail.com¹, kuntara.wiradinata@uph.edu²

Diterima: Januari, 2020 | Disetujui: Februari, 2020 | Dipublikasi: April, 2020

Abstrak

Strategi desain menjadi salah satu hal penentu dalam menciptakan sebuah proyek yang sukses. Revastudio memiliki strategi desain yang cukup menarik dalam mencapai sebuah desain yang sesuai dengan target klien sekaligus prinsip desainnya yaitu *eccentric* dan *energetic*. Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi desain Revastudio sehingga desainer mampu menciptakan gagasan atau karya baru yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio dan target klien. Dalam mencapai tujuan tersebut maka, dilakukan penelitian dengan pendekatan etnografi menggunakan metode pengumpulan data kualitatif secara langsung terhadap rekan kerja dalam lingkup kerja magang. Pada akhirnya, hasil temuan dari penelitian ini berpeluang membuka pandangan baru ke dalam dunia desain interior bukan hanya pada tingkat konsultan tetapi juga bagi setiap pihak yang sedang mendalaminya.

Kata Kunci: Kreativitas, Prinsip Desain, Profesionalitas, Strategi Desain, Target Klien

PENDAHULUAN

Strategi desain menjadi cara tersendiri dari sebuah firma konsultan untuk menjadikan ciri khas sekaligus menunjukkan karakter desainnya. Sebuah kantor konsultan hingga *design and build* sudah pasti memiliki ciri khas desainnya masing-masing. Dalam mencapai tujuan membangun desain dengan tampilan yang orisinal sesuai ciri khas masing-masing, memerlukan tahapan kerja yang baik, sehingga meningkatkan kreativitas dan akhirnya mampu menghasilkan gagasan atau karya baru. Memahami hal ini, terdapat dua hal penting yang menjadi pembentuk konsep kreativitas. Pertama, kreativitas adalah suatu proses mental yang mendorong individu untuk menghasilkan sebuah gagasan ataupun karya baru. Kedua, kreativitas merujuk pada gabungan antara gagasan dan karya tersebut sehingga melekat dalam dirinya. Tingkat kreativitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor (Gallagher dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010:15). Dengan dorongan kreatif tersebut memungkinkan desainer untuk menerapkan berbagai strategi desain selama proses desainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi desain dalam Revastudio serta faktor pendukungnya, sehingga desainer mampu menciptakan gagasan atau karya baru yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio dan target klien. Revastudio berdiri

sejak 2006 dengan prinsip desain *eccentric and energetic*. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan kesempurnaan dalam komposisi desain yang menjadi motivasi untuk eksplorasi lebih luas lagi terkait keindahan setiap detail dalam desainnya.

KAJIAN TEORI

Manajemen Hubungan dengan Klien

Dalam menjalankan proyek desain maka diperlukan hubungan baik dan komunikasi yang baik terhadap klien. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: (1) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti klien; (2) pertanyaan yang baik pada waktu yang tepat; (3) mendengarkan klien; (4) responsif; (5) berikan gambaran; (6) efisien (Coleman, 2002).

Kemungkinan Tanpa Batas

Berikut ini merupakan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan dalam proses mendesain yang mengedepankan kemungkinan tanpa batas, yaitu: (1) Membangun konsep desain; (2) tim desain; (3) menetapkan goals; (4) konsep organisasi; (5) konsep visual (Coleman, 2002).

Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi dikategorikan sebagai ketertarikan memanipulasi permukaan sebuah struktur atau fasad, serta bentuk-bentuk yang menciptakan distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen arsitektural.

Tampilan visual arsitektur dekonstruksi dihadirkan melalui ketidak-teraturan yang tetap menyimpan keteraturan di dalamnya (*controlled chaos*) (Makainas dan Mantri, 2011). Arsitektur dekonstruksi dipengaruhi pemikiran Derrida, yaitu: (1) pembedaan dan penundaan Makna; (2) pembalikan hierarki; (3) pusat dan marginal; (4) pengulangan dan makna.

Kreativitas Individu dan Organisasi

Sternberg (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010) menjelaskan faktor pembentuk kreativitas individu sebagai berikut : (1) Orisinalitas; (2) fleksibilitas; (3) elaborasi; (4) kecakapan berpikir; (5) dan kepekaan. Selanjutnya mengenai kreativitas organisasi, dalam hal mendukung tingkat kreativitas seseorang dalam bekerja dapat dipengaruhi oleh tim atau organisasi yang dibentuk. Semakin baik organisasi berjalan maka semakin baik tingkat kreativitas yang terbentuk. Lingkungan sosial dapat berupa kebudayaan yang diajarkan atau dialami oleh manusia dan institusi (Barnett dan Casper dalam Mumford, 2017). Dalam hal ini lingkungan sosial mengacu kepada organisasi yang memiliki faktor sebagai berikut : (1) Inovasi tim; (2) kualitas dan kuantitas kerja; (3) proses psikologi; (4) manajemen organisasi.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, dalam melakukan penelitian menggunakan pendekatan etnografi dengan metode pengumpulan data kualitatif dengan uji validasi melalui instrumen studi kasus proyek desain Revastudio. Metode ini mengharuskan peneliti untuk melakukan wawancara dan mengamati kondisi kantor magang yang diteliti selama masa magang kurang lebih 12 (dua belas) bulan. Pada penelitian ini, informasi atau data yang dikumpulkan tidak dapat dikuantifikasikan dan lebih bermakna apabila disajikan dalam bentuk uraian kualitatif (Herlinda.M, 2010).

Pihak yang diwawancarai adalah desainer Revastudio. Wawancara yang dilakukan, membahas seputar strategi desain yang diterapkan Revastudio dalam mencapai desain yang sesuai dengan target klien sekaligus prinsip desain Revastudio. Selain itu, membahas tentang sikap dan kemampuan desainer dalam mendesain. Kemudian dari data yang didapat secara kualitatif tersebut maka, dilakukan uji validasi melalui studi kasus 'Elliptic House'. Setelah itu, peneliti melakukan analisis dengan perspektif teori dan perspektif peneliti selama menjalankan masa magang pada Revastudio.

PEMBAHASAN

Target Klien

Preferensi dan target klien dapat mendukung sebuah desain mampu hadir dalam bentuk atau kondisi tertentu. Preferensi dan ide klien mampu memunculkan pandangan baru dan ide-ide unik lainnya karena permintaan tersebut bisa saja menjadi satu-satunya dan belum pernah ada di desain-desain lainnya. Maka dari itu, data klien menjadi salah satu hal terpenting dalam menciptakan sebuah desain yang dapat mencapai target tersebut. Dalam tujuan mendapatkan data yang akurat dan lengkap maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Berikut menurut responden dari wawancara yang dilakukan:

"... menggunakan user experience sebagai jembatan kita untuk menyampaikan bahasa desain kita." (CC, Desainer)

"... merespon klien itu dengan sangat baik, agar mereka bisa merasa lebih dekat dengan kita dan merasa santai aja gitu ..." (HN, Desainer)

"... dengan MoM data yang didapat itu jadi lebih spesifik karena poin dan pertanyaan yang disiapkan juga memang menjurus secara detail." (ES, Desainer)

Melalui data hasil wawancara tersebut maka dapat dianalisis bahwa pada proses pengumpulan data klien terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan. Pada Revastudio pengumpulan data klien menggunakan strategi 'MoM' (*Minutes of Meeting*) guna agar data yang disasar dapat dimunculkan dengan akurat secara detil dan efisien. Selain itu terdapat sikap profesional desainer yang berperan dalam proses ini antara lain: (1) Pemilihan bahasa; (2) aktif mendengarkan; (3) merespon.

Kreativitas

Sebagai desainer bukan hanya perlu bersikap profesional, melainkan ada kemampuan lainnya yang perlu dimiliki oleh desainer. Salah satunya yaitu kreativitas, kreativitas sendiri menjadi penting oleh sebab kreativitas menjadi faktor pembangun sebuah desain yang tangkas dan mampu mencapai target klien. Selain itu, kreativitas juga mampu menjadi faktor pendukung berjalannya sebuah strategi desain yang akan diterapkan. Maka dari itu, melalui penelitian ini penulis ingin mengetahui bagaimana tingkat kreativitas desainer Revastudio dalam proses mendesain. Berikut tanggapan responden melalui wawancara yang dilakukan:

"... kita berani untuk membangun sebuah konsep yang ngga umum, kita juga bisa mengesampingkan keterbatasan ..." (CC, Desainer)

“... berani banget kalo mendesain bentuk bangunan. Apa lagi bentuk yang futuristic ...” (AE, Desainer)

“... desainer di Revastudio selalu dituntut desain itu harus sesuai dengan prinsip desain Revastudio dulu. Jadi kita buatlah sebuah bentuk itu dengan unik dan eksploratif, tapi kita juga harus balik lagi sama preferensi kliennya.” (CC, Desainer)

“... desainer itu memang ngga semua langsung ketemu dengan klien, tapi ada juga yang ikut meeting itu karena dia juga yang bertugas sebagai teknisnya...” (ES, Desainer)

“... fleksibilitas berpikir ini memanfaatkan kreativitas desainer dalam menentukan kapan perlu berpikir secara bebas itu dan kapan perlu berpikir secara peka, ...” (CC, Desainer)

“... pengalamannya gaperlu diraguin lagi. Kalo Nila memang dia sudah berpengalaman dalam membuat desain semi classic dan modern...” (R, Desainer)

Dari data wawancara tersebut maka peneliti dapat melakukan analisis yang menunjukkan bahwa kreativitas desainer Revastudio benar mampu mendorong sebuah desain dapat hadir sesuai dengan prinsip desain Revastudio dengan mendukung sebuah strategi desain untuk diterapkan. Berikut adalah tingkat kreativitas desainer Revastudio yang mendorong hal tersebut terjadi: (1) Berani eksplorasi; (2) tantangan pekerjaan; (3) pembagian peran; (4) kepekaan.

Kreativitas ini dimulai dari awal pembentukan tim desain. Selama membentuk tim desain, Revastudio menentukan tim desain dari pengalaman dan kemampuan desainer di bidang tertentu, hal ini mendukung desainer dapat bekerja dengan lebih efektif dan maksimal. Selain itu dalam tim desain memiliki pembagian peran atau tugas yang tepat dan efektif, seperti manajer proyek yang bertugas untuk mengawasi setiap pekerjaan yang berjalan dimulai dari *meeting*, mengawasi perkembangan desain dan lapangan, mengatasi masalah dalam hubungan dengan pihak lain, dan memberikan arahan pada desain.

Kemudian teknis, bertugas dalam mencatat setiap data yang diterima selama desain berjalan, mengatasi masalah perkembangan desain terhadap lapangan, *meeting* bersama klien dan pihak lainnya, menyampaikan laporan pada lapangan kepada setiap pihak yang berperan dalam proyek desain. Terakhir, desainer yang bertugas dalam mengeksekusi setiap data ke dalam sebuah konsep hingga sebuah desain dengan keterbatasan kontak dengan pihak ketiga dan klien, hal ini ditujukan agar desainer mampu memiliki ruang untuk berpikir eksploratif tanpa intrupsi.

Berikutnya, sikap berani yang dimiliki desainer mendorong desainer untuk berpikir eksploratif dan mengambil cara yang unik dalam menghadirkan sebuah desain. Sikap fleksibel, membuat desainer dapat berpikir secara eksploratif namun juga dapat peka terhadap kesesuaiannya. Sikap peka tersebutlah yang menjadikan desainer dapat menghadirkan sebuah desain yang unik secara visual, namun mampu menyesuaikan dengan fungsinya serta mempertimbangkan pengalaman ruangnya.

Terakhir, tantangan pekerjaan yaitu tuntutan Revastudio agar desainer mampu menghadirkan sebuah desain yang selalu sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Selain itu, target klien yang menjadi tantangan juga dalam mendesain yang mampu mendorong desainer menghadirkan desain dengan bentuk yang lebih baik dengan mengesampingkan keterbatasannya terlebih dahulu.

Strategi Desain

Strategi dan prinsip desain adalah alat penting yang harus dimiliki oleh setiap konsultan desain. Sebagai konsultan desain, tugas konsultan adalah membantu klien mewujudkan visi mereka dan membuat desain yang memenuhi kebutuhan spesifik mereka. Untuk melakukan ini, konsultan perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip desain dan berbagai strategi desain yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh sebab itu, penelitian ini dirancang untuk mengetahui strategi desain yang diterapkan Revastudio selama merancang sebuah desain sekaligus pengaruhnya dalam menciptakan sebuah desain yang mencapai target klien dan prinsip desain Revastudio.

“... form over function jadi apa pun desainnya pasti bentuk lebih diutamakan dan diharapin itu bentuknya bisa bagus dulu atau unik...” (CC, Desainer)

“... kata Reno, RSI itu gak kenal simetris. Kita percaya kalo rumah itu boleh lho punya bentuk desain yang tajem-tajem, melengkung-melengkung, pokonya yang ngga biasa...” (CC, Desainer)

“...ada dua entrance kan, yang pertama dari bagian samping untuk yang lebih estetik, dan yang khusus untuk servis yaitu dari dalam garasi. Sebenarnya pasti selalu ada di setiap proyek RSI terutama rumah tinggal.” (HN, Desainer)

“... RSI bikin desain public space kemungkinan itu seperti Parc de La villete, sebenarnya desain RSI juga berdasarkan pemikiran filsafat derrida tentang dekonstruksi. Tapi dalam eksekusinya pasti berbeda ...” (CC, Desainer)

“... pengalaman ruang dan journey yang ditujukan untuk menunjukkan jati diri dan karakter dari klien jadi pengaruh manusia terhadap ruangnya dan pastinya tidak sama dengan pengalaman ruang mana pun.” (CC, Desainer)

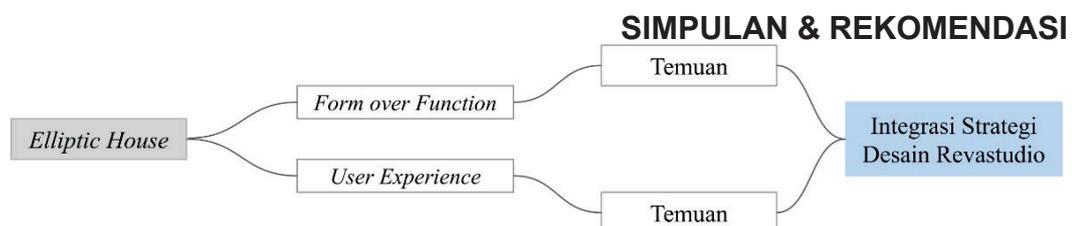
“... ruang kosong itu juga bisa memberi nilai tambah bagi user experience di dalam ruang desainnya. Itu yang jadi karakter dan energetic-nya desainer Revastudio.” (CC, Desainer)

Setelah mendapatkan data dari hasil wawancara tersebut maka peneliti dapat menemukan bagaimana strategi desain Revastudio yang diterapkan dalam proses desainnya. Peneliti melakukan analisis terhadap bagaimana strategi desain Revastudio dapat memengaruhi prinsip desainnya yaitu *eccentric* dan *energetic*. Strategi desain Revastudio dijabarkan menjadi 2 (dua) strategi yang saling mendukung satu sama lain dan kedua prinsip desainnya. Berikut strategi desain Revastudio: (1) *form over function* dan (2) *user experience*.

Form over function adalah strategi desain yang mengutamakan bentuk desainnya

dnegan mengesampingkan fungsi terlebih dahulu namun bukan menghilangkannya. Dengan strategi ini desainer Revastudio mampu menghadirkan sebuah desain yang dapat menjadi pusat perhatian dengan bentuknya yang unik serta mampud menggambarkan karakter Revastudio dalam desain dan pemilik bangunan yaitu klien. Meski pun desain berfokus pada bentuknya, namun desain tetap dapat digunakan secara fungsional. Oleh karena itu, dapat dikatakan strategi ini mampu menghadirkan sebuah desain secara fungsi praktis, estetis, dan simbolis. Dalam menerapkan strategi ini maka desainer Revastudio melakukan cara sebagai berikut: (1) *differing*; (2) *marginality*; (3) melawan garis axis; (4) *movement*. Semua cara tersebut bertujuan agar sebuah desain mampu hadir secara *eccentric* atau menjadi yang paling diri sendiri dan tidak ada yang sama. Selain itu, melalui strategi ini sebuah desain dapat hadir dengan gaya desain yang paling menggambarkan karakter dari Revastudio dan kliennya, akibat kreativitas dan profesionalitas desainer dalam merespon target klien dan prinsip desain Revastudio.

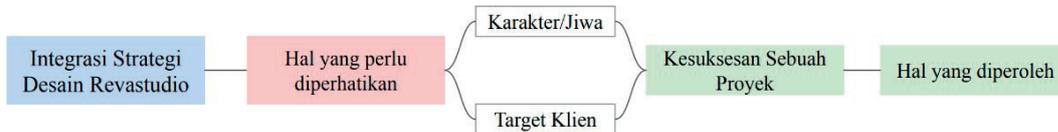
Berikutnya, *user experience* merupakan strategi desainer Revastudio dalam memaksimalkan bentuk yang sudah dihadirkan dengan menciptakan pengalaman ruang yang nyaman dan menarik melalui *journey* dan sebagainya. Strategi ini menjadi strategi yang berperan dalam memecahkan masalah desain dan mencapai visi klien. Selain itu, *user experience* juga menjadi faktor pendukung sebuah desain dapat hadir secara fungsional sekaligus menarik secara visual. Dalam menerapkan strategi ini terdapat beberapa cara yang dilakukan desainer Revastudio antara lain: (1) *entrance journey*; (2) alih fungsi ruang transisi; (3) *movement*; (4) memaksimalkan fungsi bentuk. Desainer Revastudio memiliki gaya mendesain dan prinsip desain perjalanan *entrance*, yang dimaksud adalah setiap desain memiliki satu akses untuk servis dan satu akses dengan pengalaman perjalanan yang estetis. Kemudian, mengalih- fungsi ruang kosong atau transisi, baik menjadi area *artwork*, taman kering, dan lain-lain. *Movement*, cara yang paling menarik dalam menciptakan pengalaman ruang yang estetis dengan cara memaksimalkan bentuk yang sudah ada dengan menerapkan kontras, besar-kecil, terang-gelap, dan sebagainya. Melalui strategi ini, sebuah desain mampu hadir menjadi yang paling berbeda bahkan tidak ada yang sama sekaligus mampu menunjukkan bagaimana cara desainer Revastudio dalam merespon potensi dan keterbatasan yang muncul.



Gambar 1 Kesimpulan Tingkat Satu. (Sumber: Penulis, 2023)

Strategi dan prinsip desain yang digunakan dalam studi kasus proyek desain interior 'Elliptic House' ini telah menghasilkan ruang yang menakjubkan dan fungsional. Pertimbangan hati-hati dari setiap detail dan penerapan strategi dan prinsip desain ini telah menciptakan lingkungan yang unik dan personal yang secara sempurna mencerminkan visi klien, seperti latar belakang klien dengan kesan bangunan

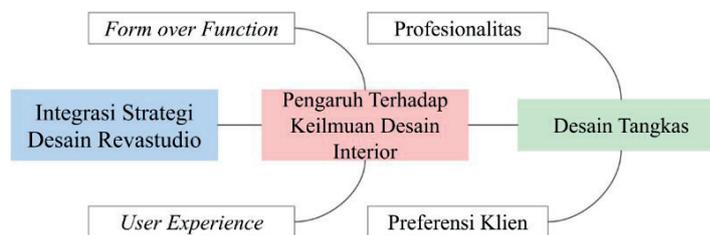
yang dibalut kain dan strata privasi dari publik hingga privat pada 'Elliptic House'. Pada intinya, setiap strategi yang diterapkan pada Revastudio memiliki derajat yang sama dan saling menopang satu sama lain, agar sebuah desain dapat hadir dengan fungsional baik dari fungsi praktis, estetis, hingga simbolis.



Gambar 2 Kesimpulan Tingkat Dua. (Sumber: Penulis, 2023)

Melalui analisis maka dapat disimpulkan bahwa integrasi kedua strategi desain Revastudio mampu menghasilkan sebuah desain yang sukses. Desain yang sukses berarti harapan untuk sebuah proyek harus dilampaui daripada hanya dipenuhi. Desain yang efektif memperhitungkan baik hal-hal tak berwujud yang bahkan tidak pernah dipertimbangkan klien serta semua variabel yang dirasakan klien, yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan (Coleman, 2002). Menghasilkan sebuah desain yang sukses sebenarnya terdapat dua pihak yang diuntungkan pihak klien dan pihak konsultan namun dalam hal yang berbeda. Upaya mencapainya maka, hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut: (1) pemahaman strategi desain dan prinsip desain tertentu; (2) pendekatan upaya membuat desain efektif; (3) pemahaman desain yang tangkas. Bila konsultan berhasil mencapai sebuah desain yang sukses maka terdapat hal yang diperoleh antara lain: (1) kepuasan dan kebanggaan terhadap hasil; (2) sebagai nilai simbolis; (3) keuntungan finansial. Sedangkan bagi klien, hal yang diperoleh yaitu (1) desain yang mencapai target; (2) pemecahan masalah desain; (3) sebagai nilai simbolis.

Memahami kedua strategi tersebut dan kita mampu menerapkannya dalam karir kita sebagai desainer didukung dengan sikap kita sebagai desainer yang kreatif maka kita perlu memahami bagaimana keduanya berkesinambungan dan tidak ada yang lebih superior mau pun inferior. Keduanya harus berada pada derajat yang sama dan harus mampu hadir dengan kualitas yang sama. Selain itu, sangat penting untuk memahami preferensi dan referensi klien kita untuk menciptakan ruang yang benar-benar mencerminkan gaya dan kepribadian mereka. Profesionalitas dan kreativitas desainer terletak pada kemampuan untuk menafsirkan dan menerjemahkan visi klien ke dalam desain yang fungsional dan estetis.



Gambar 3 Kesimpulan Tingkat Tiga. (Sumber: Penulis, 2023)

Melalui pemahaman kesimpulan ini dalam dunia desain interior, mampu membuka pandangan baru bagi kita. Seperti yang diketahui, tujuan desainer interior adalah memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan (Wicaksono dan Tisnawati, 2014). Namun, pada

dunia yang serba cepat saat ini, di mana preferensi dan teknologi konsumen terus berkembang, desain yang tangkas menjadi lebih penting dari sebelumnya. Ini memungkinkan kita untuk bekerja dengan cara yang lebih responsif, berulang, dan kolaboratif, yang menghasilkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- About The Revastudio Part of RSI Group. (2022). Retrieved 11 October 2022, from <https://www.revastudio.com/about>
- Augustin, S. (2019). *Designology: How to find your placetype & align your life with design*. Coral Gables: Mango Publishing.
- Coleman, C. (2002) *Interior Design Handbook of Professional Practice*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Hurlock, E.B. (1978) *Child development*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha.
- Hyginus, J., & Makainas, I. (2011). *Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi*. VOL 8 NO 2 AGUSTUS 2011: Media Matrasain.
- MUMFORD, M. D. (2017). *Handbook of Organizational Creativity*. ELSEVIER ACADEMIC Press.
- Piotrowski, C. M. (2014). *Professional practice for Interior Designers*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sternberg, R. J. (2002). *Handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wicaksono, A.A. dan Tisnawati, E. (2014) *Teori interior*. Jakarta: Griya Kreasi.