

Kajian Strategi Desain Vivaci Living dalam Menghadirkan Desain yang Bernilai

Jessica Limanta

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
jessicalimanta@gmail.com

Agnes Satyawati Azarja

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
agnes.azarja@uph.edu

ABSTRAK

Preferensi akan desain bernilai masing-masing orang tentu berbeda-beda. Oleh sebab itu, tidak dapat distandarisasi bagaimana suatu desain dapat dikatakan bernilai. Namun, menghadirkan desain bernilai merupakan tujuan utama dari Vivaci Living. Untuk menghadirkan desain bernilai, Vivaci Living menerapkan strategi desain yang unik di mana ia memberikan ruang kebebasan atau fleksibilitas untuk desainer serta klien dalam tahapan desain. Fleksibilitas tersebut meliputi kebebasan desainer untuk bereksplorasi dan menyelesaikan permasalahan desain serta adanya ruang untuk klien berpartisipasi dalam tahapan desain. Dengan adanya kebebasan fleksibilitas tersebut, Vivaci Living harus dapat menerapkan strategi yang tepat agar tetap dapat menghasilkan desain bernilai. Analisis data didapatkan oleh peneliti dengan melakukan observasi partisipasi serta wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur secara kualitatif. Dalam makalah ini peneliti akan membahas strategi desain yang diterapkan Vivaci Living dengan tujuan mengetahui strategi desain yang diimplementasikan serta praktik penerapan strategi tersebut dalam menghadirkan desain bernilai.

Kata Kunci: Strategi Desain, Fleksibilitas, Desain Bernilai

PENDAHULUAN

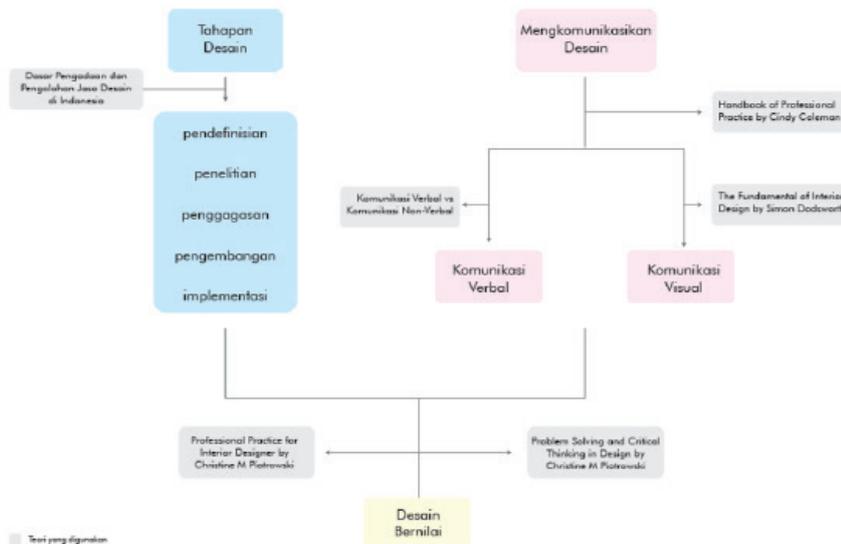
Vivaci Living merupakan konsultan interior yang bergerak di bidang *design and build* semenjak tahun 2015. Sebelumnya Vivaci Living hanya bergerak di bidang furnitur, namun seiring berjalannya waktu, Vivaci Living juga mulai bergerak di bidang interior. Sebagian besar proyek-proyek Vivaci Living merupakan proyek residensial dimana pada proyek residensial, dalam proses menghasilkan desain dibutuhkan pendekatan yang lebih intens untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan klien. Menurut salah satu *principal* Vivaci Living, "Tiap orang punya pandangan *good design* yang beda-beda jadi ga bisa di patoking desain gimana yang bagus." Oleh sebab itu, bagi Vivaci Living masing-masing klien memiliki preferensi atau pandangan yang berbeda-beda akan desain yang baik dan bernilai sehingga tidak dapat distandarisasikan bagaimana sebuah desain dapat dikatakan baik dan bernilai. Desain yang bernilai merupakan aspek yang sangat penting

pada Vivaci Living hal tersebut ditekankan oleh salah satu *principal* Vivaci Living yaitu “Setiap proyek harus diperhatikan jangka panjang dan menjunjung kepuasan klien. Jadi kita benar-benar harus berintegritas karena bagaimana pun hasil desain tersebut akan dihuni selama mungkin”

Untuk mawadahi perbedaan yang ada dalam proses menghasilkan desain bernilai, Vivaci Living menerapkan adanya fleksibilitas pada tahapan desain. Fleksibilitas tersebut memberi ruang untuk desainer dapat bereksplorasi serta klien untuk dapat berkontribusi dan berpartisipasi lebih jauh dalam tahapan desain. Selain dari fleksibilitas pada tahapan desain, Vivaci Living juga menerapkan strategi mengkomunikasikan desain agar makna dari komunikasi yang dilakukan oleh desainer dengan klien dapat tersampaikan dengan baik.

Meskipun dalam tahapan desain Vivaci Living menerapkan fleksibilitas, Vivaci Living juga memberikan standar dan batasan yang bertujuan untuk mempertahankan kualitas serta arahan pada pelaksanaan tahapan desain. Sehingga dalam hal tersebut dapat terlihat strategi desain yang diterapkan oleh Vivaci Living untuk menghadirkan desain bernilai. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi desain yang diterapkan serta penerapan secara praktik pada Vivaci Living.

KAJIAN TEORI



Gambar 1 Teori yang Digunakan. (Sumber: Limanta, 2022)

Tahapan Desain

Tahapan desain dapat berbeda-beda tidak harus dilakukan secara berurutan namun masing-masing tahapan desain tentu memiliki ikatan antara yang satu dengan yang lainnya. Tahapan desain tersebut terdiri dari tahap pendefinisian, penelitian, penggagasan, pengembangan, dan implementasi. Tahap pendefinisian merupakan tahap awal dari suatu proyek. Pada tahap penelitian desainer akan melakukan riset dan analisis mengenai studi kasus proyek tersebut. Pada penggagasan desainer akan menegaskan konsep yang konkret hasil eksplorasi ide. Tahap pengembangan

merupakan tahap pengolahan hasil konsep menjadi bentuk yang lebih konkret. Dalam tahap ini desainer sudah mempertimbangkan aspek bentuk, material, ergonomi, dan sebagainya. Tahap yang terakhir adalah tahap implementasi di mana desain yang sudah dihasilkan akan diproduksi atau diimplementasi.

Mengkomunikasikan Desain

Mengkomunikasikan desain dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan melakukan komunikasi verbal serta komunikasi visual. Komunikasi verbal dapat dilakukan dengan bertatap muka atau menggunakan media perantara. Tujuan utama dari komunikasi verbal adalah untuk desainer dapat menjelaskan mengenai konsep, pemikiran, dan nilai yang terkandung dalam desain. Sedangkan komunikasi visual memiliki tujuan sebagai pendukung komunikasi verbal dengan adanya media yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menunjukkan desain secara visual.

Desain Bernilai

Untuk membedakan desainer A dan desainer B adalah melalui nilai yang mereka berikan kepada klien. Hal tersebut karena pengguna dari hasil desain adalah klien, bukan desainer. Sehingga sangat penting bagi desainer untuk melihat dari kaca mata klien dalam proses menghasilkan desain yang bernilai. Walaupun nilai yang diberikan tidak dapat diukur namun desainer dapat melakukan beberapa cara atau pertimbangan yang mungkin dapat menghasilkan desain tersebut menjadi bernilai. Selain itu, salah satu faktor yang dapat membedakan studio yang satu dengan lainnya dalam menghadirkan desain bernilai adalah bagaimana desainer dapat memecahkan masalah yang ada serta memberikan kontribusinya.

METODOLOGI

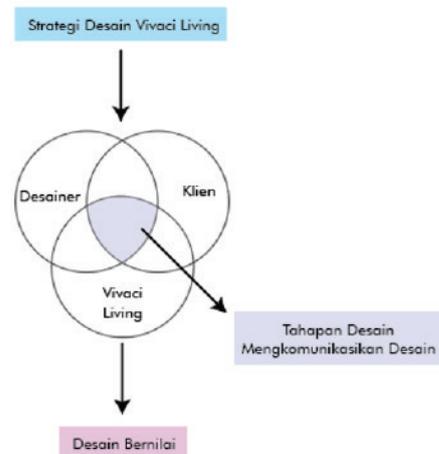
Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan membuat catatan lapangan selama kurang lebih 9 bulan dengan melakukan observasi partisipasi. Hasil catatan lapangan tersebut kemudian dianalisis oleh penulis berdasarkan lensa interpretatif. Selain berdasarkan catatan lapangan, penulis juga melakukan wawancara secara terstruktur maupun tidak terstruktur kepada rekan kerja dan *principal* dari Vivaci Living.

Dalam tahap analisis, penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif di mana data yang didapatkan adalah '*kunci*' permasalahan atau jawaban dari penelitian ini. Selain itu, penulis juga menggunakan metode studi kasus kolektif untuk membahas isu yang diangkat dengan meneliti studi kasus secara mendalam.

PEMBAHASAN

Dalam menghadirkan desain yang bernilai pada Vivaci Living, dibutuhkan strategi desain yang akan mempengaruhi tahapan desain dan mengkomunikasikan desain. Strategi desain tersebut dipengaruhi oleh ketiga subjek, yaitu: klien, desainer, dan Vivaci Living. Klien memiliki peran sebagai dasar dan pemegang keputusan akhir dalam tahapan desain. Desainer memiliki peran sebagai pelaksana, mengarahkan klien berdasarkan keilmuan desain, dan merealisasikan desain sesuai dengan

keinginan dan kebutuhan klien. Sedangkan Vivaci Living memiliki peran untuk memberi batasan dan arahan terhadap jalannya tahapan desain.



Gambar 2 Strategi Vivaci untuk Menghasilkan Desain Bernilai. (Sumber: Limanta, 2022)

Ketiga subjek tersebut memiliki peran besar dalam menjalankan tiga aspek yang perlu diperhatikan untuk menghadirkan desain yang bernilai yaitu:

Kesesuaian Gaya Desain dengan Hasil Desain

Untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan gaya desain, Vivaci Living melakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan mempertemukan desainer dengan klien sejak tahap awal proyek. Hal ini bertujuan untuk desainer dapat mengenal dan mengetahui karakter dari klien. Memasuki tahap berikutnya, dalam proses pembuatan *mood board*, Vivaci Living memberikan fleksibilitas kepada klien untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembuatan *mood board* dengan mengirimkan gambar-gambar referensi. Namun jika pada tahap ini klien masih belum mengetahui gaya desain seperti apa yang ingin diimplementasi, pada tahap ini desainer akan menganalisis dan melakukan asistensi agar *mood board* yang dihasilkan sesuai dengan keinginan klien.

Setelah *mood board* disetujui, desainer akan memasuki tahap pengembangan yaitu mengembangkan desain secara konkret melalui presentasi 3D. Dalam tahap ini, desainer diberikan ruang untuk bereksplorasi oleh Vivaci Living untuk menghasilkan desain yang inovatif dan kreatif namun tetap dalam ruang lingkup keinginan dan kebutuhan klien. Dalam tahap pembuatan presentasi 3D, Vivaci Living menggunakan gambar *render* yang realis untuk menjelaskan hasil desain. Gambar *render* harus dapat menyampaikan informasi pada desain seperti fungsi, sistem, material yang digunakan, dan lain-lain.

Pertimbangan dalam Tahapan Desain Vivaci Living

Pertimbangan pertama dan yang sangat diperhatikan sejak tahap awal desain hingga akhir implementasi adalah anggaran. Dalam hal ini, Vivaci Living menyadari bahwa tujuan akhir dari desain adalah di implementasikan sehingga bagi Vivaci

Living sangat penting untuk memastikan desain yang dihasilkan masuk kedalam anggaran yang dimiliki oleh klien. Dalam pertimbangan anggaran, Vivaci Living kerap kali menghitung rancangan anggaran biaya (yang selanjutnya disebut sebagai RAB) kasar yang bertujuan memberikan estimasi perkiraan harga sebelum memasuki tahap desain berikutnya. Contohnya sebelum memasuki tahap pengembangan desain 3D, Vivaci Living mengirimkan kepada klien RAB kasar yang didasarkan oleh *layout*. Begitu juga ketika ingin memasuki proses gambar kerja, Vivaci Living mengirimkan kepada klien RAB kasar yang didasarkan oleh hasil desain 3D.

Jika RAB yang diberikan melebihi anggaran yang dimiliki oleh klien, desainer akan berupaya untuk menguranginya dengan melakukan penurunan kualitas atau kuantitas. Penurunan kualitas yang dimaksud adalah biasanya desainer akan menyarankan klien untuk menurunkan kualitas dari material yang akan digunakan namun tetap memberikan fungsi dan daya tahan yang baik terhadap desain. Contohnya adalah ketika anggaran tidak memadai untuk menggunakan marmer, desainer akan mengajukan untuk menggunakan HPL dengan motif marmer saja di mana harga HPL tentu lebih murah dibandingkan dengan material asli. Jika penyesuaian alternatif material tersebut tetap melebihi anggaran, desainer akan melakukan pengurangan kuantitas namun tetap memastikan bahwa kebutuhan klien terpenuhi.

Pertimbangan berikutnya adalah mengenai efektivitas waktu. Sejak awal proyek, Vivaci Living akan membuat lini masa. Lini masa yang dibuat pada tahap awal desain biasanya disesuaikan dengan standar Vivaci Living seperti proses desain yang diacukan pada jumlah dan besaran ruang proyek di mana pada Vivaci Living setiap minggunya desainer akan memberikan perkembangan desain kepada klien. Namun lini masa tersebut mungkin mengalami kemajuan ataupun kemunduran di mana hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses revisi yang berulang kali. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya fleksibilitas pada Vivaci Living yang memberikan ruang bagi klien untuk mengubah jika desain yang dihasilkan masih belum sesuai dengan keinginannya serta tidak adanya batasan dari Vivaci Living mengenai jumlah revisi.

Relasi Desainer dengan Klien

Relasi desainer dan klien dapat terjalin dengan baik jika kedua subjek tersebut memberikan kontribusi dan partisi masing-masing dalam tahap desain maupun mengkomunikasikan desain. Keterlibatan dari klien dalam tahap desain akan memberikan arahan yang lebih jelas kepada desainer untuk mengetahui apakah desain tersebut sudah disukai oleh klien atau perlu direvisi. Jika desain tersebut dinilai perlu direvisi, dengan adanya saran dan masukan dari klien tentu akan sangat membantu desainer untuk mengetahui bagian mana yang perlu direvisi. Selain berkontribusi dalam memberikan arahan dan saran, klien juga dapat berpartisipasi secara aktif selama tahapan desain.

Di mana pada Vivaci Living memberikan fleksibilitas untuk klien yang mengarahkan gaya desain, bentuk, hingga material yang akan diimplementasikan.

Kontribusi desainer dalam tahap pengembangan desain adalah menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan dan keinginan klien dengan menyelesaikan permasalahan desain yang ada berdasarkan keilmuan desain. Dalam tahap ini desainer memiliki ruang fleksibilitas bereksplorasi untuk menyelesaikan permasalahan desain. Dalam beberapa kondisi, klien sudah memiliki bayangan mengenai desain yang ingin diimplementasikan. Oleh sebab itu, pada tahap tersebut desainer memiliki tugas untuk merealisasikan secara visual dengan membuat desain secara 3D serta memberikan masukan dan saran dari sudut pandang desainer.

Selain dari desainer dan klien, Vivaci Living sendiri juga berpartisipasi dalam menjaga relasi yang ada. Dalam hal ini, *principal* dari Vivaci Living berperan sebagai orang ketiga yang menawasi jalannya tahapan desain dengan memantau melalui grup yang telah di buat oleh admin Vivaci Living. Oleh sebab itu, komunikasi pada Vivaci Living dilakukan melalui grup *whatsapp* dimana selain memberikan akses untuk *principal* memantau juga dapat digunakan sebagai bukti atau pengingat dikemudian hari sehingga dapat menghindari salah paham yang mungkin terjadi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam menghadirkan desain bernilai, Vivaci Living menerapkan beberapa strategi desain. Strategi tersebut implementasi pada tahapan desain, mengkomunikasikan desain, hingga kontribusi dari desainer dan klien pada tahapan desain. Untuk menghasilkan desain bernilai, Vivaci Living menyadari bahwa hal tersebut tidak dapat tercapai tanpa mempertimbangkan kesejahteraan dari klien. Vivaci Living menyadari bahwa klien bukan hanya sebatas sebagai subjek namun juga memiliki peran penting dalam menghasilkan proses menghasilkan desain bernilai. Oleh sebab itu, orientasi dari strategi desain pada Vivaci Living mengarah kepada klien untuk mendapatkan desain sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Dalam hal ini, Vivaci Living berstrategi untuk melihat klien sejak awal tahapan desain. Selain untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan klien keterlibatan tersebut juga bertujuan untuk membangun rasa kepemilikan dari klien terhadap proyek tersebut. Namun, dengan adanya keterlibatan klien dalam tahapan desain terkadang membuat adanya kemunduran dalam lini masa. Untuk mengantisipasi hal tersebut, Vivaci Living memberikan batasan serta pengawasan oleh manajer serta *principal* Vivaci Living. Batasan tersebut dibutuhkan oleh Vivaci Living untuk mengontrol fleksibilitas desain dan waktu yang ada. Sedangkan pengawasan tersebut dilakukan oleh Vivaci Living agar dapat berlangsung sesuai dengan standar kualitas serta waktu yang telah ditetapkan Vivaci Living.

DAFTAR PUSTAKA

- ADGI | ADPII | AIDIA | HDII | HDMI. (2019). Dasar Pengadaaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia. Jakarta Pusat: Badan Ekonomi Kreatif
- Bogdan dan Biklen. (2007). Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods fifth edition. New York: Pearson Education

- Coleman, Cindy. (2002). *Handbook of Professional Practice*. New York: McGraw Hill
- Creswell, J.W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc,
- Dodsworth, S. (2009). *The Fundamental of Interior Design*. Singapore: AVA Book Production Pte. Ltd.,
- Farnham, K & Newbery, P. (2013). *Experience Design*. New Jersey : John Wiley and Sons, Inc.,
- Neumann, W. Laurence. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Indeks,
- Piotrowski, C. M. (2011). *Problem Solving and Critical Thinking in Design*. New Jersey, United States of America: John Wiley & Sons, Inc.,
- Piotrowski, C. M. (2014). *Professional Practice for Interior Designers 5th ed*. New Jersey, United States of America: John Wiley & Sons, Inc.,
- Yasmin, R. A. (2020). *Komunikasi Verbal vs Komunikasi Non-Verbal*. <https://binus.ac.id/malang/2020/06/komunikasi-verbal-vs-komunikasi-non-verbal/> (diakses pada 3 Desember 2021)