

Strategi Desain Nelson Architects dalam Mencapai Desain *Fusion* pada Masa Pandemi Covid-19

Winnery Erika Putri

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
winnery.erika@gmail.com

Kuntara Wiradinata

Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
kuntara.wiradinata@uph.edu

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 ini telah membatasi kebebasan dan mendorong praktisi desain untuk melakukan adaptasi dalam merancang. Salah satu pendekatan dalam solusi itu dapat diwujudkan melalui *fusion*. Nelson Architects (NA) merupakan salah satu perusahaan desain interior yang menempatkan diri sebagai *problem solver* melalui desain *fusion*. '*Fusion*' memiliki pengertian sebagai penggabungan, desain *Fusion* didasari oleh semangat bahwa desainer harus bebas dari ikatan pada gaya desain tertentu. Dalam mencapai desain *fusion* tersebut, terdapat strategi khusus yang digunakan oleh desainer NA untuk fokus pada solusi permasalahan dan sadar untuk menggunakan potensi desain untuk hadir dalam solusi, tidak ada hambatan untuk menggabungkan gaya desain sebagai hasil akhirnya. Pertimbangan desainer untuk berhasil dalam *fusion* merupakan totalitas berkreasi dari tahap awal hingga akhir.

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Desain Interior yang melakukan magang pada perusahaan NA selama delapan bulan pada masa pandemi hingga pasca pandemi. Metode kualitatif digunakan sebagai jalan masuk dan menggunakan wawancara, observasi, serta catatan pada lapangan. Penulis bermaksud untuk menemukan strategi khusus oleh praktisi Desain Interior di perusahaan NA dalam mencapai desain *fusion* berdasarkan pertimbangan desainer.

Kata Kunci: Strategi Desain, *Fusion*, Pendekatan Desain, Penggabungan Desain, Pasca Pandemi

PENDAHULUAN

Nelson Architects (NA) merupakan salah satu studio desain interior yang mengerjakan proyek *high-end* dengan slogan '*luxury in every details*' dimana memiliki pengertian sebagai penciptaan desain yang memiliki *value* bagi klien. Oleh sebab itu, NA menggunakan *fusion* sebagai pendekatan untuk menciptakan desain yang memiliki *value* dan dimanfaatkan untuk memenuhi visi misi perusahaan yaitu sebagai *problem solver* bagi klien. *Design thinking* digunakan oleh desainer selama proses desain sebagai pertimbangan dalam pemecahan masalah (Papke, 2018, p.8). *Fusion* pada penulisan ini digunakan sebagai pendekatan dalam proses perancangan yaitu

dengan menggabungkan dua atau lebih gaya desain untuk mencapai desain yang sesuai dengan tuntutan klien dengan pertimbangan desainer dari aspek desain hingga ke elemen dan prinsip desain. *Fusion* ini sendiri dijelaskan oleh Nelson Liaw (NL) selaku *principal* NA tidak terikat oleh gaya desain sehingga bebas dalam melakukan proses desain bergantung pada pertimbangan desainer. Oleh sebab itu, penulis melihat adanya potensi pendekatan *fusion* untuk dimanfaatkan dalam proses perancangan pasca pandemi dimana membutuhkan banyak adaptasi pada desain masa kini. Pandemi Covid-19 ini telah memberikan batasan bagi kemampuan ataupun kebebasan dalam proses desain sehingga *fusion* dapat menjadi salah satu jembatan bagi para desainer untuk memenuhi proses adaptasi pasca pandemi. Konsep keindahan dikaitkan dengan orisinalitas dan sebagaimana desainer mampu mewujudkan sesuatu yang menarik bagi pengguna desain (Weggeman, 2007, p.347). Akan tetapi, dalam mencapai desain *fusion* tersebut tentunya memiliki strategi khusus yang dilakukan oleh para desainer NA sehingga dapat mencapai keberhasilan *fusion*. Strategi desain tersebut yang perlu ditemukan dan menjadi salah satu kunci keberhasilan dari proses desain *fusion* ini.

Tahap perancangan pada NA terdiri dari empat tahap yaitu konsep desain, pengembangan desain pertama, konstruksi, dan pengembangan desain kedua. tahapan desain adalah proses kompleksitas yang perlu diselesaikan dalam setiap proyek dimana dapat diselesaikan apabila dilakukan secara berurutan (Coles, 2007, p.46). Pada saat melakukan proses desain ini juga diperlukan pertimbangan desainer pada aspek desain yaitu aspek estetika dan fungsional untuk memenuhi seluruh kebutuhan dari klien dan juga terciptanya desain *fusion* yang memiliki *value*.

KAJIAN TEORI

Fusion dianggap sebagai sebuah gaya desain baru yang terbentuk berdasarkan emosi dan selera dari desainer yang dipengaruhi elemen dan prinsip desain (best design ideas, 2015).

Strategi desain merupakan upaya-upaya yang diterapkan pada proses perancangan untuk mencapai hasil desain yang sesuai dengan tujuan desain. Strategi desain (Cross, 2011, p.74-77) terdiri dari tiga bagian yaitu :

- a. *System Approach* : Korelasi antara produk dengan aktivitas (*problem solver*)
- b. *Framing* : Eksplorasi dan membingkai permasalahan
- c. *First Principle* : Efektivitas konsep desain dengan permasalahan desain

Selain itu, didukung juga dengan teori Anderson dan Diaz (dalam Coleman, 2010, p.105-113):

- a. *Process design and development* : Eksplorasi, *feedback* klien, pengarahan, analisis *existing*
- b. *System Analysis* : Memahami klien dengan bertanya secara pribadi
- c. *Schematic Design* : Mengkomunikasikan desain dalam bentuk tiga dimensi untuk menunjukkan maksud dan tujuan

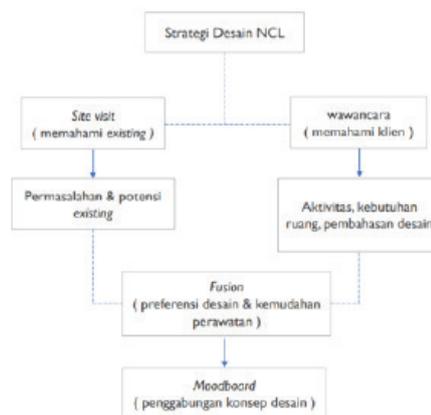
METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode kualitatif sebagai jalan masuk dan data didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan catatan pada lapangan pada studi kasus proyek RDH. Proyek RDH merupakan proyek yang sedang berjalan pada tahap pembangunan dan dikerjakan oleh penulis di bawah bimbingan desainer NA selama delapan bulan di NA. Proses magang dilakukan pada puncak pandemi dan dilaksanakan secara *online* selama empat bulan, kemudian dilanjutkan *offline* selama empat bulan berfokus pada proyek RDH.

Penulis mengumpulkan data dari informan yang terdiri dari *principal* (NL) dan desainer NA (NCL dan NN) terkait dengan proyek RDH sehingga data yang didapatkan lebih spesifik. Penggalan data lebih intensif kepada NCL sebagai penanggungjawab proyek untuk mendapatkan informasi mengenai tahap awal proses desain. Selain itu, penulis juga membantu proses desain secara langsung selama proses perancangan berjalan disertai observasi.

PEMBAHASAN

Pandemi Covid-19 pada awalnya membatasi kinerja para desainer NA, namun tidak menghalangi penciptaan desain *fusion* yang dapat memenuhi kebutuhan klien. Hal ini terbukti dari kelancaran proses perancangan proyek-proyek NA selama tim desain melakukan sistem kerja *online* dan *offline*. Salah satu proyek yang sedang berjalan yaitu proyek RDH yaitu proyek renovasi yang dilakukan oleh NCL dan NN di bawah arahan NL dengan gaya desain klasik kontemporer. Proyek ini juga melewati keempat tahap perancangan NA dimana penulis telah melakukan analisis pada setiap tahapan desain.

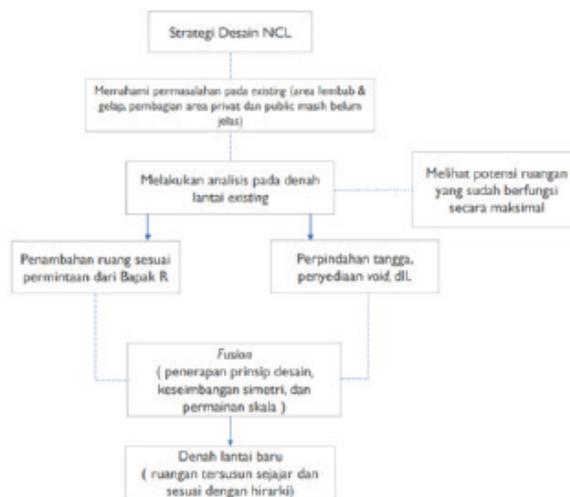


Bagan 1.1 Perancangan Konsep Desain.

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada bagan 1.1 terlihat bahwa meskipun sedang mengalami pandemi Covid-19, hal tersebut tidak menghalangi NCL untuk melakukan *site visit* guna melihat potensi yang dapat dikembangkan pada *site* untuk memahami kondisi lingkungan *existing*. Hal ini untuk melihat permasalahan dan potensi pada bangunan *existing* yang dapat dikembangkan atau dimanfaatkan kembali. Selain itu, pemahaman

NCL terhadap klien dilakukan melalui wawancara agar mendapatkan informasi mengenai aktivitas, kebutuhan ruang, dan juga pengarahannya. Data aktivitas ini menjadi faktor penting karena terkait dengan perilaku pengguna ruang dan strategi NCL untuk merespon kebutuhan pengguna ruang menghindari pandemi. Pada tahap ini NCL menerapkan strategi desain *system approach* dan *process design and development* untuk mengetahui bahwa perencanaan atau konsep desain dalam pemikirannya sudah sesuai dengan kebutuhan klien. Hal tersebut terbukti dari bagaimana NCL meningkatkan kesadarannya terhadap potensi *site* dan juga diikuti bagaimana NCL mengeksplorasi permasalahan yang ada. Selanjutnya, Pembahasan melalui wawancara ini sebagai jalan masuk bagi NCL untuk memahami karakter dari klien dan pertimbangan NCL bagi kemudahan klien. Pembahasan yang dilakukan tentunya terdapat permintaan dan kebutuhan yang variatif dari gaya desain hingga permasalahan-permasalahan pada *existing* yang mengharuskan NCL melakukan penggabungan desain atau dapat disebut sebagai pendekatan *fusion*. Pada tahap ini, NCL sudah menjalankan eksplorasi atau studi pada permasalahan yang ada selama pembahasan dengan klien agar dapat memunculkan konsep desain yang menjadi solusi desain. Seluruh informasi dan pembahasan dengan klien kemudian dimunculkan dalam bentuk *moodboard* dengan tujuan untuk menunjukkan seluruh pembahasan yang telah dilakukan hingga mencapai kesepakatan dengan klien. Proses ini dapat dikaitkan dengan teori *first principles* dimana *moodboard* ini dapat menjadi suatu alat untuk melihat efektivitas dari konsep desain yang telah direncanakan dapat menjadi solusi bagi permasalahan desain.

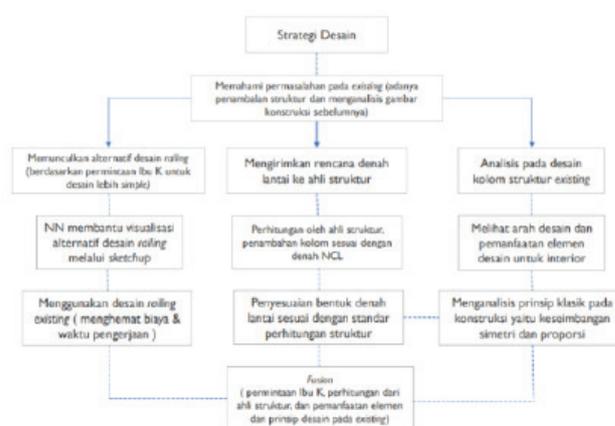


Bagan 1.2 Proses Pengembangan Desain Pertama

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada proses perancangan pengembangan desain pertama yang ditunjukkan pada bagan 1.2, NCL mengolah data existing mengenai permasalahan yang ditemukan menjadi pertimbangan khusus karena resiko pandemi dapat dikurangi. Oleh sebab itu, NCL secara khusus menganalisis denah lantai existing untuk melihat potensi ruangan yang masih dapat dikembangkan. Tindakan NCL tersebut sesuai dengan

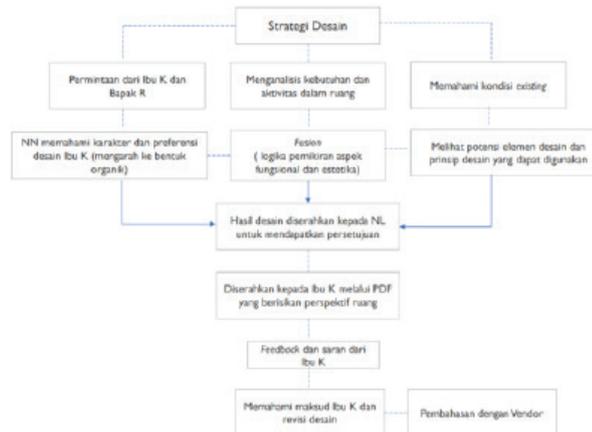
teori system approach dan process design and development dimana hal tersebut dilakukan agar dapat menciptakan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan ruang atau dapat mengubah ruang menjadi berfungsi secara maksimal. Selanjutnya, teori framing dan system analysis yang diterapkan NCL pada permintaan dari klien untuk penambahan ruang yang termasuk pada informasi pada tahap awal desain sebagai pengarah bagi NCL untuk melakukan perubahan pada denah lantai. Feedback klien juga berperan besar pada keputusan akhir perancangan bagi NCL untuk melihat bahwa denah yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan klien atau masih diperlukannya revisi hingga mencapai kesepakatan bersama. Hal ini sesuai dengan teori first principles yang mengecek efektivitas dari konsep desain dengan permasalahan desain. Fusion pada tahap ini terletak pada bagaimana NCL menerapkan prinsip desain klasik pada proses pembuatan denah baru.



Bagan 1.3 Proses Konstruksi & Pancang
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada tahap perancangan selanjutnya yaitu konstruksi dan pancang, terlihat bahwa pada bagan 1.3 menunjukkan kembali NCL yang memulai perancangan melalui pemahamannya pada permasalahan *existing* yaitu ditemukannya struktur bangunan yang masih belum mendukung karena adanya penambalan struktur. Setelah melihat adanya permasalahan struktur pada bangunan *existing*, NCL melakukan perencanaan untuk penambahan struktur untuk membantu proses pembangunan dan terhindar dari permasalahan konstruksi dimana hal ini sesuai dengan teori *process design and development*. Hal tersebut dibahas oleh NCL dengan ahli struktur dengan mengirimkan denah baru untuk mendapatkan perhitungan standar kolom. Ahli struktur pada tahap ini dapat dianggap sebagai 'klien' atau individu yang menentukan perubahan denah lantai karena tuntutan kekuatan struktur. Pembahasan dengan ahli struktur ini sudah sesuai dengan teori *system analysis* sesuai pemahaman NCL pada perhitungan ahli struktur. Selain itu, NCL juga memanfaatkan kembali desain *existing* pada kolom struktur melalui penerapan elemen dan prinsip klasik pada proses interior tahap selanjutnya. Desain *existing* juga dimanfaatkan sebagai pengarah desain dimana pada kasus ini diperhatikan prinsip klasik pada konstruksi dengan tujuan menciptakan satu kesatuan pada seluruh proses perancangan interior yang baru dan lama. Pada

bagian ini sesuai dengan teori *first principle* dan *schematic design* dimana terdapat bentuk tiga dimensi pada *site* yang menjadi titik acuan bagi klien dan desainer untuk memahami elemen dan prinsip desain yang dapat dimanfaatkan kembali. *Fusion* pada tahap ini muncul dari bagaimana NCL memanfaatkan desain *existing* dan menerapkan prinsip desain klasik yang memang seringkali digunakan pada proyek-proyek NA sebelumnya.



Bagan 1.4 Proses Pengembangan Desain Kedua
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

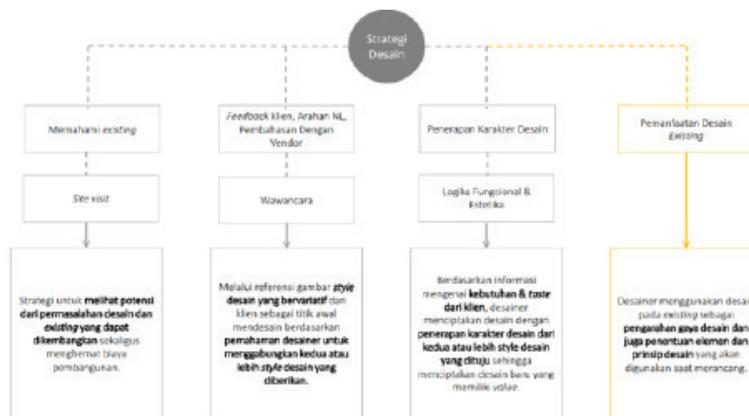
Pada bagan 1.4 menunjukkan proses pengembangan desain kedua yang berfokus pada interior. Saat memasuki tahap desain interior, diperlukan pemahaman desainer pada permintaan-permintaan dari klien, menganalisis kebutuhan dan aktivitas, serta memahami kondisi *existing* pada interior. NN dapat memanfaatkan permintaan dan informasi mengenai kebutuhan aktivitas klien sebagai pengarah atau titik awal dari proses perancangan yang didukung juga dengan studi desain. Hal ini sesuai dengan teori *process design and development* dan *system analysis* yang berhubungan dengan pengarah dan *feedback* dari klien. NN sebagai desainer pada tahap akhir perancangan ini perlu menerapkan logika estetika dan fungsional dalam memenuhi seluruh kebutuhan klien dalam menciptakan desain *fusion*. Melalui pengenalan dan pemahaman karakter dari klien akan membantu mengarahkan NN sebagai titik awal perancangan. Hasil dari perancangan desainer ini juga perlu diberikan kepada NL guna mendapatkan pertanggung jawaban desain yang sesuai dengan visi misi dari NA yaitu sebagai *problem solver*. *Feedback* yang didapatkan setelah memberikan kepada klien juga menjadi salah satu titik terang bagi NN juga untuk melakukan revisi sehingga dapat mencapai desain yang memang sesuai dengan tuntutan dari klien. Persetujuan oleh klien tersebut yang akan menjadi penilaian bagi penciptaan desain *fusion* yang memiliki *value*. Proses ini dapat dikaitkan dengan teori *schematic design* dimana NN memanfaatkan aplikasi yang dapat menunjukkan desain secara tiga dimensi agar klien dan seluruh individu yang terkait dapat mengerti maksud dan tujuan desain.

Terdapat tujuh langkah sebagai strategi desain yang ditemukan, yaitu: *site visit*, wawancara, *feedback* klien, arahan NL, pengaruh dari vendor, memahami

existing, logika fungsional dan estetika, pemanfaatan desain *existing*, penerapan karakter desain klasik. *Site visit*, memahami *existing*, dan pemanfaatan desain *existing* digunakan oleh desainer NA untuk meningkatkan kesadaran pada ruang dan memahami potensi-potensi untuk dikembangkan serta mengetahui tipe klasik *existing*. Sementara, wawancara, *feedback* klien, arahan NL, dan pembahasan dengan vendor merupakan upaya untuk mendapatkan *design brief* menuju kearah desain yang lebih tepat dan sesuai dengan tuntutan klien. Terakhir, penerapan desain klasik dan juga logika fungsional dan estetika yang diperlukan untuk saling mendukung dalam proses perancangan dengan tujuan dapat memenuhi kebutuhan klien dan penciptaan desain yang sesuai dengan preferensi desain klien yaitu klasik kontemporer.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, strategi desain ini dapat digunakan untuk seluruh perancangan yang dilakukan pada perusahaan NA maupun praktisi desain interior lainnya.



Bagan 1.5 Kesimpulan Strategi Desain
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada bagan 1.5 menunjukkan kesimpulan strategi desain dalam mencapai desain *fusion* pada awal pandemi ini bahwa desainer diharuskan untuk memahami kondisi *existing* terlebih dahulu melalui *site visit* untuk melihat permasalahan maupun potensi *existing* yang dapat dikembangkan. Setelah itu, terdapat *feedback* oleh klien, arahan NL, dan pembahasan dengan vendor untuk mendapatkan pengarahannya *style* yang variatif melalui referensi gambar yang diberikan sebagai titik awal proses mendesain. Kemudian menerapkan karakter desain dengan peran logika fungsional dan estetika pada proses perancangan berdasarkan kebutuhan dan *taste* klien yang dapat menyatukan atau menggabungkan beberapa *style* desain menjadi satu kesatuan. Strategi desain selanjutnya memanfaatkan desain *existing* dan hanya digunakan pada proyek renovasi, dimana sebagai pengarahannya dalam gaya desain dan juga penentuan elemen dan prinsip desain akan dapat dimanfaatkan kembali.

Sebagai penutup, disimpulkan bahwa pendekatan *fusion* dapat menjadi salah satu desain yang dapat digunakan oleh praktisi desain interior guna memenuhi adaptasi pada awal endemi ini. Strategi desain yang digunakan untuk mencapai desain *fusion* tidak membutuhkan suatu hal yang khusus dan bertumpu pada pertimbangan desainer yang tidak terikat pada suatu gaya desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, P & Brule. (2010). *Interior Design Practice*. In C. Coleman, *Programming for Change* (p.105-107). New York: Allworth Press.
- Coles, J. (2007). House, N. *The Fundamentals of Interior Architecture* (p.46). Switzerland: AVA Publishing SA.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking : Understanding How Designers Think and Work* (p.74-77). Oxford, New York : Berg.
- Diaz, O. (2010). *Interior Design Practice*. In C. Coleman, *Schematic Design* (p.113). New York: Allworth Press.
- Blackford, C. (2020). *Design Informed by The Pandemic Covid-19 Best Practices In Human-Centered Design*. In Corgan, *Bringing Work Online* (p.54).
- Lockwood, T., & Papke, E. (2017). Innovation by Design How Any Organization Can Leverage Design Thinking to Produce Change, Drive New Ideas, and Deliver Meaningful Solutions. In Innovation in the companies provided by the fusion: Design Thinking and Design Management (p.8). Franklin Lakes: Career Press.
- Weggeman, M., Lammers, I., & Akkermans, H. (2007). *Aesthetics from A Design Perspective* (p.347). Vol 20 No.3. Emerald Group Publishing Limited.
- Best Design Ideas. (2015). *The Fusion Style in Interior*. TheFusionStyleinInterior(bestdesignideas.com) diakses 19 July 2022.