

Kajian Strategi Desainer dalam Penerapan Prinsip Materialitas dalam Proses Desain

Shella Geraldine Halim

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
shellageraldinehalim@gmail.com

Phebe Valencia

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
phebe.valencia@uph.edu

ABSTRAK

Dalam dunia desain, tidak ada teori yang pasti mengenai proses desain dimana berawal dari munculnya permasalahan desain untuk menghasilkan sebuah solusi desain. Teori hanya sebagai dasar jalannya proses desain dan akan berkembang seiring bertambahnya pengalaman lapangan seorang desainer menjadi sebuah pedoman dan prinsip dalam proses desain yang dinamakan *Guiding Principles*. Pada proses desain, *Guiding Principles* yang telah dijadikan pedoman seseorang desainer terkadang juga tidak dapat digunakan pada setiap proyek, maka dari itu desainer perlu memiliki strategi dalam melihat arah desain dan memecahkan masalah desain. Strategi setiap desainer pun dapat berbeda-beda tergantung pada klien dan target desain.

Metode menggunakan pengolahan kualitatif berdasarkan data yang diperoleh penulis selama sembilan bulan magang. Perolehan data berdasarkan catatan lapangan penulis sebagai partisipan dalam proses desain proyek residensial. Hasil catatan lapangan, observasi langsung, dan wawancara terhadap pengguna serta desainer yang terlibat untuk mendapatkan strategi desain yang diterapkan oleh desainer dalam proses desain proyek residensial.

Tahapan studi dalam menentukan strategi desain yang tepat pada suatu proyek, yaitu desainer perlu menurunkan ego dan melihat dari sudut pandang klien untuk memahami kebutuhan klien. Upaya penting lainnya yang perlu dilakukan adalah menjalin hubungan baik dengan klien agar klien lebih terbuka untuk berdiskusi. Hal ini memudahkan penentuan perkembangan arah desain yang mempengaruhi suasana dan pengalaman ruang. Dalam penelitian ini diharapkan bagaimana strategi yang dilakukan desainer dapat menciptakan desain yang ideal bagi klien.

Kata Kunci: Strategi Desain, Penerapan Materialitas, Desain Sensorik

PENDAHULUAN

Dalam proses desain, desainer sering kali melihat sebuah solusi desain dari sudut pandang desainer dengan menggunakan ego desainer untuk menggambarkan desain yang idealis bagi desainer sendiri. Idealis bagi desainer tidak selalu idealis bagi klien karena setiap orang memiliki prioritas dan nilai tersendiri ketika melihat sebuah desain terutama pada proyek residensial dimana kebutuhan dan

keinginan pengguna terpaparkan dengan lebih detil dan desain lebih bersifat intim terhadap pengguna. Desainer di sini berperan untuk memenuhi kebutuhan klien dan menyelesaikan masalah desain yang berhubungan dengan tata ruang dalam interior yang tidak dapat diselesaikan dan terpikirkan oleh klien. Dalam mencari solusi desain yang tepat bagi klien, perlu adanya keikutsertaan klien dalam proses desain agar solusi desain tepat bagi klien.

Dalam melakukan tugasnya, desainer perlu menciptakan sebuah desain interior yang dapat memiliki koneksi terhadap klien dan pengguna dimana akan memunculkan unsur kepemilikan bagi klien/pengguna terhadap sebuah desain ketika memasuki sebuah ruang. Konteks tata ruang di desain interior berhubungan erat dengan suasana dan pengalaman yang dialami pengguna ketika memasuki sebuah ruang, maka dari itu desain yang diberikan perlu adanya unsur kepemilikan serta koneksi yang diterapkan dalam desain untuk membangun suasana dan pengalaman ruang yang familiar bagi pengguna dimana yang dimaksud dengan desain yang ideal bagi klien. Koneksi desain dan klien ini dapat diwujudkan dengan adanya hubungan yang baik antara desainer dan klien.

Dalam makalah ini, penulis membahas mengenai strategi penerapan materialitas dan desain dalam proses desain dengan harapan agar dapat membagikan wawasan terhadap bidang desain interior terutama bagi desainer yang baru masuk ke bidang desain interior mengenai strategi untuk mencapai solusi desain yang tepat bagi klien. Selain itu, penulis juga berharap makalah ini dapat dijadikan bahan refleksi bagi desainer agar lebih mengikutsertakan klien dalam proses desain karena desain dirancang spesial untuk klien/pengguna sebagai individu yang berinteraksi secara langsung dengan desain yang diterapkan

KAJIAN TEORI

Teori *Design Thinking*

Dalam teori ini, penulis akan membahas mengenai *guiding principles*, taktik dan strategi desainer, serta model masalah desainer. Penulis akan membahas mengenai pendekatan seorang desainer ketika dihadapkan dengan sebuah masalah desain. Dalam teori ini juga akan membahas strategi yang digunakan desainer saat menceritakan sebuah ide desain dalam pikirannya kepada klien agar dapat mudah dipahami klien.

Dalam proses desain, desainer memiliki motif, nilai, alasan, serta target tersendiri saat membuat sebuah desain dimana sering kali tidak terpaku pada teori desain seutuhnya. Pendekatan desainer saat menyelesaikan sebuah permasalahan desain tidak berdasarkan “*tabula rasa*” dimana berarti tanpa didasari oleh pengalaman atau alasan yang logis. Desainer yang sudah berpengalaman di lapangan lebih lama akan memiliki persepsi yang berbeda ketika melihat sebuah desain karena mereka sudah memiliki *guiding principles* dimana dapat memengaruhi dan mendominasi proses desain secara keseluruhan. *Guiding Principles* adalah filosofi, ide, dan teori desain yang telah ditargetkan dan ditanamkan dalam pemikiran seorang desainer ketika mendesain. Desainer terkadang memiliki kebenaran tersendiri menurut mereka

dimana kebenaran tersebut berdasarkan pengalaman di lapangan yang telah mereka peroleh dan pelajari yang terkadang tidak dapat dijelaskan secara teori pasti.

Desainer memerlukan taktik dan strategi yang tepat untuk menetapkan *Guiding Principles* yang dapat beradaptasi dengan data klien dimana terdapat kebutuhan, preferensi, budget, serta kondisi *existing* dalam proyek. Strategi ini biasa didapatkan dari adanya teori dan praktis desainer dalam lapangan dalam menemukan masalah desain dimana selanjutnya akan muncul faktor-faktor yang menjadi generator utama serta sumber ide utama. Dari kedua faktor ini akan membentuk sebuah konten desain yang berkembang menjadi ide utama dimana mendominasi arah jalannya desain.

Pada umumnya, pasti akan ditemukannya model masalah baik di awal maupun di tengah proses desain. Masalah desain berbeda bergantung pada level dari detail yang memerlukan perhatian. Desainer tidak bisa menyelesaikan semua masalah desain yang ditemukan. Tugas desainer interior adalah mengolah sebuah ruang dengan menyelesaikan atau memperbaiki sebuah masalah ruang serta meningkatkan fungsi dari sebuah ruang. Eberhard (2005) menjelaskan bahwa setiap desainer memiliki hirarki tersendiri dalam menyusun kategori dari masalah desain dengan cara melihat tingkat signifikan suatu masalah desain terhadap ruang dan juga sebab akibat yang dihasilkan dari masalah tersebut. Desainer tidak akan pernah puas akan hasil desainnya karena semakin detail desainer mendesain sebuah objek, maka akan semakin banyak masalah yang ditemukan. Desainer seharusnya dapat menutupi kekurangan atau masalah desain yang tidak dominan dengan cara berpikir kreatif, sehingga kekurangan tersebut tidak tampak dominan secara visual dari mata pengamat atau pengguna.

Teori Materialitas dalam Desain Interior dan Arsitektur

Dalam arsitektur materialitas dimana berupa penerapan material dijadikan dasar untuk mencapai tujuan desain. Material dapat menghasilkan efek dimana memunculkan persepsi sensorik yang merupakan hasil rangsangan sensorik manusia oleh panca indera. Material dapat menghasilkan respon dari berbagai sensori dikarenakan manusia tidak hanya melihat material, namun juga bisa meraba serta mendengar suara permukaan material ketika diberi gaya dimana tidak hanya memberikan efek visual, namun juga memberikan pengalaman ruang dari segi bentuk, permukaan, dan ruang dimana mengandung makna dan membangun emosi dalam sebuah ruang dengan tanpa disadari oleh pengguna.

Teori Desain Sensorik

J. J. Gibson (2005) menjelaskan ada lima sistem dalam respon sensori. yaitu: sistem visual, sistem auditori, sistem rasa dan penciuman, sistem orientasi, dan sistem haptik. Respon sensorik ini akan memunculkan sebuah persepsi sensorik bagi individu ketika memasuki sebuah ruang, sehingga tempat tersebut memiliki esensi tersendiri dimana menarik individu tersebut untuk datang yang dinamakan konstruksi spasial. Persepsi sensorik dimana akan didapatkan setelah organ sensori memproses apa yang di rangsang, sehingga dari hasil rangsangan tersebut

pengertian akan sebuah tempat secara sepenuhnya akan dapat diinterpretasikan. Hal ini menyebabkan terbentuknya memori dalam pikiran yang menjadikan sebuah tempat menjadi akrab (*familiar*). Sebuah peristiwa yang membentuk memori di dalam pikiran seseorang ketika memasuki sebuah tempat dinamakan sensasi mnemonik.

METODOLOGI

Metode penulisan yang akan digunakan adalah menggunakan metode dan pengolahan kualitatif berdasarkan data yang diperoleh penulis selama masa magang selama kurang lebih sembilan bulan. Data tersebut diperoleh penulis berdasarkan catatan lapangan penulis dimana sebagai partisipan dalam proses desain proyek residensial. Hasil catatan lapangan yang dipaparkan dimana didapatkan dari hasil observasi langsung dan wawancara penulis sudah mendapatkan validasi terhadap pihak yang berada dalam ruang lingkup penelitian. Batasan penulisan akan berada pada strategi penerapan desain dan materialitas dalam proses desain. Dalam batasan penulisan ini, timbul data-data yang bersifat pro dan juga kontra dimana dapat dijadikan bahan analisis pada topik penulisan.

PEMBAHASAN

Dalam pengolahan data yang didapat dari observasi langsung dan wawancara, penulis mendapati bahwa setiap desainer pada umumnya memiliki teori dan nilai sendiri dimana yang mendominasi jalannya proses desain. Penulis sebagai pihak yang berpartisipasi langsung dalam proses desain melihat bahwa desain bermula dari data klien kemudian dengan pengaruh *guiding principles* dalam desain akan berkembang menjadi sebuah konten desain yang membentuk sebuah ide utama dalam desain. Desainer seharusnya dapat mengadaptasikan *guiding principles* yang menjadi standar serta karakter desain dari desainer dengan data klien. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan solusi desain yang tepat bagi klien.

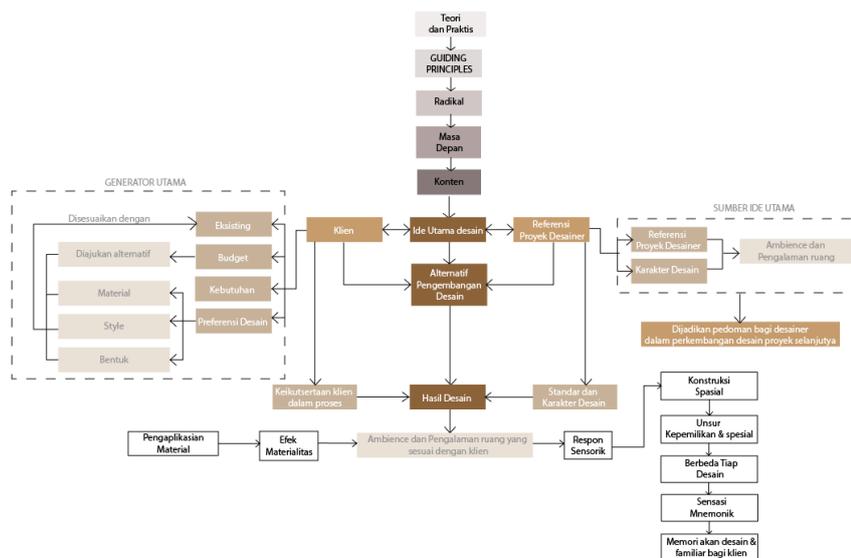
Data klien sangat penting untuk menjadi pertimbangan dalam proses desain dimana di dalamnya terdapat kebutuhan, keinginan, budget, serta kondisi *existing* proyek yang akan menentukan arah desain dimana akan lebih *detail* dan bersifat privasi dalam kasus proyek residensial. Data klien menjadi penting dalam proyek residensial karena klien akan berinteraksi langsung terhadap desain dalam melakukan aktivitas sehari-harinya, maka upaya untuk membangun *ambience* dan pengalaman ruang yang sesuai bagi klien perlu dilakukukan bagi desainer. Hubungan dan komunikasi yang lancar menjadi kunci utama untuk memperoleh data klien yang detail, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam desain. Selain data klien, penulis juga melihat bahwa umumnya desainer menggunakan referensi proyek desainer sebelumnya dimana menjadi gambaran desain dalam imajinasi desainer yang sudah dipertimbangkan dan sesuai untuk dijadikan ide pengembangan desain dimana bertujuan untuk menjaga standar dan karakteristik desain.

Dalam tahap pengembangan desain, dapat juga ditemukan model masalah desain dimana dapat berada di luar dugaan. Desainer sebaiknya dapat menurunkan ego desainer dan harus dapat berpikir kreatif dan melihat dari sudut pandang lain dalam menyelesaikan masalah desain yang sesuai bagi klien. Tahap penyelesaian

masalah desain akan memunculkan berbagai alternatif desain yang diajukan untuk klien, namun alternatif desain yang diberikan harus dengan pertimbangan data klien dengan serta konsep utama desain dengan *cost and benefits* untuk membentuk desain yang utuh dan memiliki koneksi dengan klien.

Setiap desainer pada umumnya memiliki idealisme sendiri dalam konteks *ambience* dan pengalaman ruang yang ingin dibangun dalam proyeknya untuk menciptakan solusi desain, namun desain tidak akan bekerja jika hanya berdasarkan idealisme penulis saja. Desain yang tepat adalah desain yang dapat bekerja bagi klien/pengguna dimana dalam kasus proyek residensial memiliki tantangan tersendiri bagi desainer karena harus membuat desain menjadi spesial bagi klien. Rumah umumnya menjadi tempat yang akan digunakan dalam melakukan aktivitas sehari-hari oleh klien/pengguna, maka dari itu klien/pengguna perlu merasa unsur familiar terhadap desain.

Dalam proses desain, penulis juga mendapati bahwa pemilihan material karena sangat berhubungan erat dengan *mood* dan *ambience* ruangan dengan memunculkan efek material yang menyebabkan terbentuknya pengalaman ruang. Pemilihan material perlu adanya keikutsertaan klien menjadi penting dalam upaya membangun suasana dan pengalaman ruang yang dapat memunculkan unsur kepemilikan dan unsur spesial yang dirasakan oleh pengguna ketika memasuki sebuah ruang. Unsur ini akan dirangsang oleh respon indera yang memunculkan sebuah persepsi sensorik bagi sebuah individu ketika memasuki sebuah ruang yang dinamakan konstruksi spasial karena adanya unsur spesial yang memicu sinyal yang ditangkap oleh indera. Selanjutnya, dari konstruksi spasial ini akan membangun sebuah memori terhadap *space* bagi pengguna ketika memasuki sebuah ruang dan mengalami *ambience* dan pengalaman dalam ruang yang dinamakan sensasi mnemonik.



Gambar 1. Bagan Pembahasan Strategi Desainer dalam Proses Desain
 (Sumber: Halim, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam dunia desain tidak ada yang pasti dan setiap desainer memiliki idealisme sendiri dalam mendesain, maka benar atau salah sebuah desain dilihat dari bekerja atau tidaknya bagi pengguna. Desain yang berhasil adalah desain yang dapat bekerja dan tepat guna bagi klien serta pengguna. Desainer perlu menentukan target desain dalam setiap proyek dengan menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan klien dengan pertimbangan budget yang ditargetkan. Walaupun desainer memiliki idealisme sendiri dalam desain, namun desainer perlu menurunkan ego desainer untuk mencoba memahami keinginan dan kebutuhan klien walaupun terkadang terdapat klien yang tidak memberikan informasi tersebut secara detail, maka tugas desainer adalah menggali lebih dalam mengenai informasi klien untuk menciptakan solusi desain terbaik bagi klien.

Dalam penelitian ini, tujuan penulis untuk memaparkan strategi desain dimana ditujukan bagi para desainer baru dan juga sebagai refleksi yang menginspirasi desainer interior yang sudah berpengalaman lama di lapangan tercapai. Penulis mendapati bahwa dalam diri desainer perlu adanya sikap yang ramah serta terbuka untuk menjalin hubungan dan komunikasi yang lancar dengan klien agar klien nyaman dan terbuka untuk memberikan informasi serta preferensi desain yang diinginkan agar tidak terjadi kesalahpahaman desain. Selain menjalin hubungan yang baik dengan klien, desainer juga harus menjalin hubungan yang baik terhadap tim kerja baik sesama desainer, kontraktor, atau *supplier* dimana ditujukan untuk menghasilkan desain yang sesuai dan menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Malnar, Joy Monice and Frank Vodvarka. 2004. *Sensory Design*. London: University of Minnesota Press.
- Frampton, Kenneth. 1995. *Studies in Tectonic Culture*. London: The MIT Press.
- Lawson, Bryan. 2005. *How Designer Think: The Design Process Demystified*. London: Oxford Architectural Press of Elsevier.
- Dodsworth, Simon and Stephen Anderson. 2009. *The Fundamentals of Interior Design: Second Edition*. London: Bloomsbury Publishing PLC.
- Knackstedt, Mary V. 2002. *The Interior Design Business Handbook: A Complete Guide to Profitability*. New York: John Willey & Sons, Inc.
- Kolarevic, Branko and Kevin Klinger. 2008. *Manufacturing Material Effect: Rethinking Design and Making in Architecture*. Oxon: Routledge.
- Prodhon, Francoise-Claire. 2020. *Liingre Creation: 2016-2020*. New York: Rizzoli.
- Augustin. Ph.D, Sally. *How a Place Makes Us Feel: Designing Moods that Boost Human Performance*. New York: Kimball, 2019.
- Sir, Mohammad Mochen. *Pengetahuan Tektonika Arsitektur Tongkonan*. Makassar: Universitas Hasanuddin, 2015.
- Fauzy, Bachtiar. *Tektonika dan Ragam Akulturasi Arsitektur Rumah Tinggal di Sendangharjo Tuban*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan, 2017.