

Penerapan Nilai Inti Perusahaan terhadap Proses Perancangan Desain di HMP Architects

Anastasia Violeta Gusnawan

Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
anastasiavioleta38@gmail.com

Martin Luqman Katoppo

Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
martin.katoppo@uph.edu

ABSTRAK

Setiap perusahaan memiliki nilai inti yang dipegang, baik tertulis maupun tidak tertulis. Nilai inti dalam perusahaan menentukan visi misi perusahaan, perilaku dari pekerja dan cara kerja perusahaan. Dalam HMP Architects, prinsipal menegaskan lima nilai inti ini (*passion, empathy, process, teamwork* dan *problem solving*). kepada seluruh pekerja dalam seluruh aspek dalam bekerja, terutama dalam proses perancangan desain. Penegasan nilai inti ini dilakukan untuk menjaga reputasi perusahaan dan menjamin hasil desain yang dihasilkan oleh HMP Architects.

Data untuk penelitian ini didapatkan dari wawancara dan catatan lapangan selama bekerja secara virtual maupun tatap muka di HMP Architects dengan metode penelitian kualitatif. Masing-masing nilai inti dan proses desain dijelaskan tolak ukurnya melalui teori-teori. Penerapan tersebut diperlihatkan contoh konkritnya menggunakan studi kasus intrinsik. Hasil akhir dari penelitian menunjukkan bagaimana nilai inti diterapkan dan berjalan dalam perusahaan, baik secara sendiri-sendiri maupun secara keseluruhan, serta cerminan setiap nilai inti dalam masing-masing proses perancangan desain di HMP Architects.

Kata Kunci: nilai inti, proses perancangan desain

PENDAHULUAN

Isi Dari Makalah

HMP Architects merupakan sebuah perusahaan penyedia jasa arsitektur dan desain interior yang terletak di Jakarta. Sejak tahun 2007, HMP Architects sudah bekerja sama dengan klien dengan berbagai kebutuhan di bawah pimpinan Pak Heru Mudito Prasetyo. Dalam mendesain, HMP Architects mengikuti 5 (lima) tahap dalam proses desain, yaitu *briefing* dengan klien, desain arsitektur/*layouting* dan *mood board*, desain 3D atau interior dan pencarian mitra atau vendor. Keberadaan Semua organisasi atau perusahaan memiliki *value* atau nilai inti yang dipegang, baik tertulis maupun tidak tertulis. Nilai inti perusahaan merupakan kepercayaan, filosofi, dan prinsip yang menggerakkan perusahaan. Menurut Blanchard dan Stoner (2004), *value* atau nilai inti adalah ide dan prinsip yang mengarahkan pemikiran dan perilaku sebuah organisasi menuju masa depan. Walaupun beberapa organisasi tidak menulis nilai intinya, namun organisasi tersebut tetap menggunakannya untuk mengarahkan perilaku mereka (Anderson dan Jamison,

2015; SHRM, 2012; Tyson, 2015). Nilai inti tersebut juga memengaruhi cara berperilaku anggota-anggota dalam organisasi tersebut. HMP Architects pun didorong oleh 5 (lima) *value* atau nilai inti perusahaan, yaitu semangat (*passion*), empati (*empathy*), proses (*process*), kerja sama tim (*teamwork*) dan penyelesaian masalah (*problem solving*). Pak Heru selalu menekankan keberadaan dan fungsi dari nilai inti perusahaan tersebut kepada para desainer dan arsitek di HMP Architects supaya nilai inti tersebut dapat tercemin kepada klien melalui desain yang dihasilkan di setiap proyek. Oleh karena itu, berlandaskan latar belakang tersebut, penelitian akan berfokus pada penerapan *value* atau nilai inti perusahaan di dalam proses perancangan desain proyek-proyek di HMP Architects.

KAJIAN TEORI

Nilai inti (*passion, empathy, process, teamwork* dan *problem solving*)

Istilah *passion* biasa berkonotasi kepada karakter atau rasa ketertarikan seseorang secara positif terhadap sebuah aktivitas, yang kemudian diasumsikan memotivasi kegiatan pembelajaran, peraih penghargaan, dan tingkat kreativitas (Moeller, 2013)

Empathy merupakan komponen penting dalam kecerdasan emosional seorang pekerja untuk pembentukan perilaku kerja karena empati memungkinkan seorang individu untuk melihat dunia dari sudut pandang lain (Stein dan Book, 2001)

Design thinking merupakan pendekatan inovatif yang berorientasi pada pengguna dan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks secara kreatif yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*. (Plattner, 2009)

Kerja sama tim didefinisikan oleh Hacker (1998) sebagai pekerjaan yang membutuhkan kebergantungan antar anggota tim secara terus menerus dan integratif yang membutuhkan manajemen tim dan intrapersonal tim.

Problem solving diartikan sebagai ringkasan atau kesimpulan proses kognitif yang berfokus untuk mengubah suatu keadaan dari yang tidak bersolusi menjadi bersolusi (R.E Mayer, 1990)

Proses desain (Dodsworth, 2009)

Proses desain terdiri dari 4 kategori besar, yaitu analisa, pengembangan desain, implementasi desain dan evaluasi. Pemahaman tentang proyek masuk ke dalam kategori analisa, dimana desainer mendapatkan informasi mengenai profil klien, waktu, biaya yang disediakan, gaya estetis, dan jangkauan proyek supaya desainer dapat merencanakan proyek dengan lebih efektif. Hal ini digunakan untuk menganalisa konsep desain awal.

Pemahaman tentang relasi spasial dan organisasi ruang berkaitan erat dengan layouting, dimana desainer membuat posisi dan letak *furniture* dalam ruangan sesuai dengan kebutuhan pengguna, Elemen yang berhubungan dengan pengguna berkaitan dengan desain interior, dimana material, pencahayaan dan jenis *furniture*

menentukan suasana ruang yang diberikan oleh material dan *finishing* yang dipilih. Komunikasi desain merupakan cara-cara desainer menyampaikan desain kepada klien, baik itu *mood board* maupun gambar *rendering* untuk presentasi kepada klien.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan riset etnografis atau observasi partisipan. Melalui program magang ini, peneliti melibatkan diri dalam proses perancangan dan desain interior dan berbaur dengan para desainer dan staf di HMP Architects selama 9 bulan supaya dapat memperoleh data penelitian melalui observasi, wawancara dan interaksi langsung dengan subjek penelitian. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset etnografis atau observasi partisipan dan studi kasus intrinsik. Dalam penelitian ini, kasus yang akan digunakan adalah proyek desain interior klinik kecantikan Erha Clinic di Pondok Indah, Jakarta.

Tabel 1 Tabel Korelasi Unsur-unsur Penelitian (Sumber: Anastasia Violeta, 2021)

Studi Kasus	Nilai Inti HMP Architects		Proses perancangan desain HMP Architects							Vendor	
			Briefing dengan klien		Desain arsitektur/ layouting		Desain 3D		Gambar teknik		
			Pemahaman tentang proyek	Relasi spasial	Organisasi ruang	Komunikasi desain	Organisasi ruang	Elemen dekoratif	Relasi spasial		Organisasi ruang
Erha Clinic Pondok Indah	Passion	Kecenderungan menyukai sebuah aktivitas									
	Empathy	Kemampuan untuk memahami dan melihat dari sudut pandang lain									
	Process	Proses design thinking									
	Teamwork	Kemampuan manajemen tim									
	Problem solving	Kemampuan pemecahan suatu permasalahan desain yang kompleks									

PEMBAHASAN

Definisi *passion* dalam HMP Architects merupakan kecintaan desainer terhadap pekerjaannya, sehingga berpengaruh positif terhadap kemampuan beradaptasi, persistensi, penyelesaian masalah, belajar serta motivasi bekerja. *Passion* juga merupakan hal yang melatarbelakangi prinsipal dalam mendirikan HMP Architects dan berperan dalam diri desainer untuk melakukan keseluruhan proses perancangan desain, sehingga poin ini menjadi poin pertama dalam nilai inti HMP Architects

Definisi empati dalam HMP Architects berarti kemampuan desainer untuk melihat dari sudut pandang klien dan user selama proses perancangan desain untuk menghasilkan desain akhir yang dapat memuaskan dan menyelesaikan permasalahan klien. Cerminan dari nilai inti empati di HMP Architects adalah dengan membayangkan suasana desain yang diharapkan *user* dan disesuaikan dengan selera klien, membuat desain ruang yang sesuai dengan kebutuhan

ruang dan alur aktivitas *user*, baik secara tiga dimensi ataupun dua dimensi, berkomunikasi dengan melibatkan klien dalam setiap proses desain untuk menjaga hubungan yang baik secara profesional maupun personal, membuat *mood board* yang disertai dengan riset untuk mendukung dan mempertajam konsep dari selera desain klien, mencoba berbagai alternatif sampai menemukan solusi desain yang terbaik sesuai anggaran, tenggat waktu, dan persetujuan klien, serta memeriksa ulang gambar kerja untuk memastikan desain sesuai dan menjaga kualitas desain yang dihasilkan oleh HMP Architects.

Definisi proses dalam HMP Architects berarti proses desain yang tidak linear, namun terus maju dengan tujuan akhir penyelesaian masalah klien. Proses yang *looping* tersebut bertujuan untuk mengevaluasi dan melihat ke belakang dalam setiap tahap desain untuk memastikan hasil yang terbaik. Proses perancangan desain di HMP Architects dikategorikan menjadi tiga kategori menurut proses *design thinking*, yaitu: *empathize & define (design thinking)* tercermin dalam proses *briefing* dengan klien yang bergantung dengan hubungan antar desainer dan klien, serta kemampuan desainer untuk berempati untuk menentukan permasalahan desain, *ideate & prototype (design thinking)* tercermin dalam proses komunikasi desain berupa *mood board*, *layouting*, desain 3D dan gambar teknik. Proses ideasi berjalan selama proses *mood board*, *layouting* dan desain 3D bersamaan dengan prototipe untuk menemukan solusi desain terbaik untuk klien. Gambar teknik merupakan media bagi desainer untuk membuat prototipe, terutama dalam proses desain dua dimensi, *test (design thinking)* tercermin dalam proses umpan balik dan presentasi kepada klien selama proses desain berlangsung untuk memastikan desain akhir sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.

Definisi kerja sama tim dalam HMP Architects berarti kemampuan desainer dalam manajemen tim untuk mengerjakan sebuah proyek. Secara garis besar, kerja sama tim berguna untuk mempersingkat waktu pengerjaan proyek sehingga lebih efektif, serta mengumpulkan ide dari berbagai perspektif untuk menemukan solusi desain terbaik. Kerja sama tim dalam HMP Architects dapat tercermin dari pembagian tugas dalam pengerjaan proyek supaya waktu yang digunakan lebih efektif, pengumpulan data bersama supaya data lebih bervariasi dan detail, *brainstorming* untuk mengumpulkan ide dari berbagai perspektif., saling memberikan kritik dan saran dalam proses ideasi untuk menemukan alternatif terbaik, serta menjalin kerja sama dengan pihak luar untuk menghemat waktu desainer yang dapat digunakan untuk proses kreatif lainnya

Definisi *problem solving* dalam HMP Architects berarti kemampuan desainer untuk memecahkan suatu permasalahan desain yang kompleks (lihat Tabel 5.5). Terdapat tiga tahap dari proses pemecahan masalah di HMP Architects, yaitu definisi permasalahan dari sudut pandang klien. Tahap ini termasuk dalam proses *briefing* dengan klien dengan menggunakan empati. Tahap kedua adalah penyelesaian masalah ruang dengan memerhatikan aktivitas, kebutuhan user, struktur, dan relasi spasial dalam ruang. Tahap ini termasuk dalam proses desain arsitektur, *layouting* sampai dengan desain 3D, dimana fokus terletak pada pencarian solusi

desain bagi masalah yang ada dalam proyek. Yang terakhir adalah penambahan nilai estetika yang sesuai dengan keinginan klien. Proses ini membuat solusi desain yang ada memiliki nilai estetika tambahan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari definisi-definisi nilai inti HMP Architects tersebut, dapat dibuat korelasi dari semua nilai inti untuk melihat nilai-nilai tersebut dalam bentuk satu kesatuan. Prinsipal sendiri merasa bahwa nilai inti yang ia ciptakan untuk perusahaan HMP Architects bukanlah nilai-nilai yang dapat berdiri dengan sendirinya, namun saling berkaitan dan membutuhkan satu dengan yang lain.

Dalam bagan skematik, nilai inti proses terletak di tengah-tengah karena merupakan inti dari perusahaan HMP Architects yang menjual jasa desain, sehingga melakukan proses perancangan desain dalam kesehariannya. Proses dalam HMP Architects tidak linear dan terbagi menjadi tiga kategori dalam proses *design thinking*.

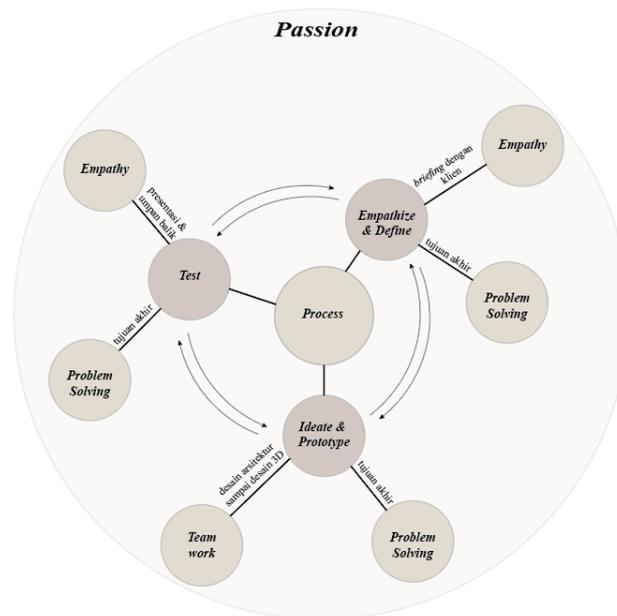
Empathize dan *define* berkaitan erat dengan nilai inti *empathy* karena proses *briefing* dengan klien memerlukan desainer untuk dapat melihat dari sudut pandang orang lain, baik klien maupun user, untuk dapat menentukan (*define*) permasalahan desain.

Ideate dan *prototype* berkaitan erat dengan nilai inti *teamwork* karena dikerjakan dalam tim untuk menghemat waktu pengerjaan proyek, serta memperkaya sudut pandang dan ide untuk memberikan solusi terbaik bagi klien. Proses ideasi dan prototipe banyak dilakukan selama proses desain arsitektur/ *layouting*, komunikasi desain berupa *mood board*, serta proses desain 3D. Proses desain ini memiliki tujuan akhir untuk menyelesaikan masalah klien dengan desain yang dibuat.

Test berkaitan erat dengan nilai inti *empathy* karena pada desain diuji kecocokan selera desain, fungsi, serta solusi desainnya terhadap klien. Tahap test dilakukan melalui umpan balik dari klien.

Semua proses desain di HMP Architects memiliki tujuan akhir untuk menyelesaikan permasalahan klien dan menerapkan solusi tersebut dalam bentuk desain, sehingga berkaitan erat dengan nilai inti *problem solving*. Nilai inti *passion* menjadi nilai inti yang menggerakkan dan memotivasi seluruh proses desain dan penerapan nilai-nilai inti lainnya dalam bekerja di HMP Architects.

Berikut adalah bagan skematik yang menggambarkan korelasi antar nilai inti HMP Architects dalam proses perancangan desainnya.



Bagan 1 Relasi antar nilai inti HMP Architects (sumber: Anastasia Violeta)

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, S.E, dan B. Jamison. "Do the top U.S. corporations often use the same words in their vision, mission, and value statements?" *Journal of Marketing and Management*, Vol. 6, No.1, 2015: 1-15.
- Hacker, W. (1998). *Arbeitspsychologie: Psychische regulation von arbeitstatigkeit*. Bern: Huber.
- Mayer, R. (1990). Problem solving. *The Blackwell Dictionary of Cognitive Psychology*, 284-288.
- Moeller, J. (2013). *Passion as concept of psychology of motivation*. Erfurt.
- Plattner, H. (2009). An Introduction to Design Thinking Process Guide. *Stanford dschool*, -.
- SHRM. *Mission & Vision Statements: What is the Difference between Mission, Vission and Values Statements?* 26 September 2020. <https://www.shrm.org/resourcesandtools/tools-and-samples/hrqa/pages/isthereadifferencebetweenacompany%E2%80%99smission.visionandvaluestatement.s.aspx>.
- Stein, S., & Book, H. (2001). *The EQ Edge*. New York: Stoddart.
- Tyson, Shaun. *Essentials of Human Resource Management 6th Edition*. New York: Routledge, 2015.