

Catatan Perjalanan Metode Studio Akhir Ketika Desain Interior Menjadi Persepsi Situasi Sosial

Marianne Christianti Purnawan

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
marianne.cheppe39@gmail.com

Ruth Euselfvita Oppusunggu

Design as Generator
Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
200rumahbesi@gmail.com

Martin Luqman Katoppo

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
martin.katoppo@uph.edu

ABSTRAK

Studio akhir pada Program Studi Desain Interior Universitas Pelita Harapan dibentangkan menjadi 4 tahap: Riset Desain 1 (RD1) berfokus pada pencarian topik perancangan, Riset Desain 2 (RD2) pada eksplorasi konsep desain dan *programming*, Riset Desain 3 (RD3) pada perancangan interior, dan Tugas Akhir pada laporan Riset Desain 1-3 yang juga menjadi pilihan penulis membangun kritik serta eksplorasi teori terkait. Seringkali Studio Akhir merupakan proses laboratorium yang menghasilkan perancangan interior yang imajinatif dan kreatif tetapi terlepas dari kebutuhan bahkan situasi riil. Maka pada Tugas Akhir penulis mengundang pengguna dan pemangku kepentingan untuk memberikan umpan balik sehingga Studio Akhir punya kesempatan bersinggungan dengan kebutuhan dan situasi riil. Dengan kata lain, tulisan ini adalah sebuah catatan perjalanan sebuah metode desain Studio Akhir yang memperlihatkan bahwa eksplorasi yang berawal dari preferensi pribadi dapat menjadi daya imajinasi dan inspirasi ketika desain interior menjadi persepsi suatu situasi sosial. Subjek penulisan ini adalah Studio Akhir desain interior *workshop* bagi pencandu non-narkoba remaja dan usia produktif urban. *Workshop* sejenis ini belum ada di Indonesia, atau dengan kata lain kegiatan terapi seni pada program ruang Studio Akhir ini belum pernah menjadi aktivitas terapi kecanduan non-narkoba. Sehingga menjadikan Studio Akhir ini sebuah proyek desain interior yang menawarkan kebaruan.

Kata Kunci: metode desain interior; metode studi akhir; interior terapi; terapi seni; kecanduan non-narkoba

PENDAHULUAN

Studio Akhir penulis diawali dengan preferensi pribadi terhadap mi instan, dibedah dengan 4 skala, dan berakhir pada topik kecanduan non-narkoba sebagai topik perancangan interior. Pendalaman dan perbandingan topik pada aktivitas beberapa contoh kecanduan lain (*make-up, online game, online shopping*) dan aktivitas terapi

membawa penulis pada terapi seni sebagai pendekatan desain, dan Gudskul sebagai tapak/arsitektur terpilih. Analisis pendekatan ini memunculkan pola yang sampai pada *yin yang* sebagai acuan pengelompokan ruang dan zonasi. Analisis yang sama juga bermuara pada *sleek ambience* sebagai gaya interior. Setelah perancangan, penulisan melakukan umpan balik kuantitatif dan kualitatif secara daring kepada 8 partisipan secara bersamaan selama 2 jam (lihat Pembahasan). Hasil umpan balik dianalisis sehingga sampai pada temuan, simpulan dan rekomendasi dengan kritik yang saling membangun. Hanya tahap RD 1 yang dilakukan luring, sisanya dilakukan daring seiring pandemi Covid-19.



Gambar 1 Tahap-Tahap Metode Studio Akhir

1) pembedahan 4 skala 2) pendalaman & perbandingan topik 3) implementasi yin yang 4) analisis Gudskul 5) ruang-ruang sebelum dan sesudah intervensi desain interior 6) umpan balik kuantitatif & kualitatif secara daring (Sumber: Christiani, 2020)

KAJIAN TEORI

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari dua metode yaitu 4 skala (RD 1) dan riung desain (RD 2-3, Tugas Akhir). Empat skala, yang dikembangkan oleh kolega kami Christian Purwadiraja, sarat dengan logika induktif, skala, dan pemetaan pemikiran/ konsep untuk sampai kepada kesimpulan. Logika induktif berawal dari pengamatan atau pengalaman indrawi terpilih yang diproses menjadi kesimpulan umum (Walliman, 2011). Sementara itu, dalam desain interior dan arsitektur, skala dikenal sebagai faktor reproduksi untuk memperbesar dan mengecilkan gambar dari ukuran sesungguhnya. Dengan skala, penulis dapat memahami kompleksitas sesuatu yang terlalu besar dengan mengecilkan gambarnya, dan untuk memahami mekanisme sesuatu yang terlalu kecil dengan memperbesar gambarnya (Schulz & Schulz, 2016). Logika induktif dan skala melahirkan kata-kata kunci yang kemudian disusun ke dalam pemetaan pemikiran/konsep. Dan ini memungkinkan penulis mencerna konsep/pemahaman baru pada ranah berbeda sehingga penulis dapat membentuk arti baru (Hanington & Martin, Concept Mapping, 2012).

Riung desain, sebagaimana penulis menamainya berdasarkan *design thinking*, menjadi metode desain interior yang berpusat pada manusia, sebagai pengguna dan pemangku kepentingan. Di dalamnya, penulis memadukan *limited-depth study*, *secondary research*, purwarupa (*prototyping*), *online interview*, dan lensa interpretatif. Paduan pertama adalah *limited-depth study* untuk menjawab pertanyaan berapa banyak pengamatan yang perlu dilakukan pada pendekatan logika induktif sehingga penulis dapat sampai pada kesimpulan umum yang sah (Walliman, 2011). *Limited-depth study* memungkinkan penulis untuk menggunakan hanya beberapa kasus -karena keterbatasan tenaga, waktu, dan akses- tetapi masih memungkinkan penulis sampai pada lingkup/lintasan yang beririsan dari kasus-kasus ini (Mills, Durepos, & Wiebe, 2010). Selanjutnya *secondary research* memungkinkan penulis mengumpulkan dan menyintesis informasi dari data tertulis/digital, dan bukan dari partisipan langsung, sehingga penulis dapat mendefinisikan batasan/acuan/konsep desain (Hanington and Martin 2012).

Purwarupa adalah perwujudan fisik atau konsep antarmuka yang mengandung keistimewaan kritis sebuah proses desain, dan yang kreatif menerjemahkan sebuah riset dan ide untuk diuji oleh perancang, tim desain, klien, dan pengguna potensial (Hanington and Martin 2012). Untuk melengkapi pengujian purwarupa, pengambilan umpan balik dari partisipan sebagai perwakilan pengguna dan pemangku kepentingan, khususnya di kecanggihan ranah digital dan daring, penulis memadukannya dengan *online interview*. Sebuah alternatif komunikasi, yang semakin sering dilakukan, yang memungkinkan penulis berbicara langsung dengan partisipan di mana saja, kapan saja, dengan menggunakan dawai/komputer dan koneksi internet (Salmons, 2015).

METODOLOGI

Studio Akhir -yang dibentangkan menjadi 4 semester- dimulai dengan RD1 yaitu tahap penulis membedah suatu benda yang diminatinya hingga menjadi topik perancangan dengan metode 4 skala. Pada 4 skala, suatu bentuk fisik secara berturut-turut dibedah berdasarkan skala benda, pengalaman pengguna, ruang dan histori. Dan setiap skala diuraikan berdasarkan morfologi (bentuk, susunan, struktur), fisiologi (fungsi, kegiatan, zat), dan ekologi (hubungan timbal balik antara benda dengan lingkungan sekitarnya). Temuan dari 4 skala ini kemudian diringkas ke dalam peta pemikiran yang mengantarkan penulis sampai pada topik perancangan mereka.

Selanjutnya pada RD2 metode bergulir pada *design thinking* -atau penulis menyebutnya riung desain untuk menemukan solusi dan acuan desain. Tahap ini terdiri dari temukan (*discover*), bedakan (*ideate*), jadikan (*prototyping*). Temukan merupakan observasi lapangan, kelindan (*engagement*) dengan setidaknya 8 anggota komunitas, bicara dengan ahli, studi benam (*immerse study*), dan studi analogus (*analogous study*). Bedakan adalah perpaduan *focus group discussion* -untuk menemukan dan mengelompokkan tema masalah dan potensi- dengan *brainstroming* -untuk menemukan pertanyaan “bagaimana cara kita” sebagai rangkuman tema. Jadikan adalah solusi dan acuan desain yang didetail melalui

analisis tapak, arsitektur, dan interior eksisting, lalu program ruang, serta konsep perancangan.

RD 3 sepenuhnya adalah prototipe atau implementasi program dan konsep perancangan ke dalam gambar, perspektif, dan paparan. Dan terakhir, metode *e-interview* -sebagai panduan pengambilan umpan balik- menjadi pamungkas rangkaian ini pada Tugas Akhir.

PEMBAHASAN

Di sini, penulis akan menguraikan bagaimana metodologi Studio Akhir ini dapat membuka cakrawala kebaruan.

Riset Desain 1

Minat awal pribadi penulis terhadap mi instan menghantarkan penulis untuk memotret dan mencerna kompleksitas dan mekanisme situasi sosial kecanduan non-narkoba (*behaviour addiction*) pada remaja dan dewasa urban -ranah berbeda diluar studi desain interior penulis- sebagai arti/topik baru untuk perancangan Studio Akhir penulis. Pencermiran logika induktif (Walliman, 2011), logika skala (Schulz & Schulz, 2016), dan pemetaan pemikiran/konsep (Hanington & Martin, Concept Mapping, 2012).

Riset Desain 2

Tantangan berikutnya adalah mencari solusi bagaimana desain interior dapat berkontribusi untuk mengatasi kecanduan non-narkoba. Karena pada umumnya, pemulihan kecanduan ini difasilitasi di ruang konsultasi psikolog yang luasnya terlalu kecil untuk Studio Akhir. Maka eksplorasi dimulai dengan membandingkan aktivitas kecanduan non-narkoba dengan aktivitas pemulihan, dan kesamaan hubungan, proses, dan konteks ditemukan pada terapi seni. Eksplorasi ini sampai pada terapi seni -sebagai solusi. Pencermiran *limited-depth study* (Mills, Durepos, & Wiebe, 2010). Dengan metode yang sama, penulis menemukan lokasi perancangan pada Gudskul, Jakarta Selatan. Yang signifikan berbeda, saat ini terapi seni belum menjadi terapi untuk kecanduan non-narkoba, sementara itu Gudskul bukanlah wadah terapi seni maupun terapi kecanduan non-narkoba tetapi wadah komunitas seni untuk memperkenalkan dan mengajarkan seni kepada publik. Jadi pendekatan/konsep terapi seni adalah hal baru bagi keduanya.

Selanjutnya, metode riung desain membantu penulis membangun pendekatan terapi seni pada perancangan. Pada metode ini, kelindan tatap muka pada tahap temukan tidak dilaksanakan penuh akibat pandemik covid-19, sehingga penulis beralih pada referensi digital dan daring. Tahap ini membantu penulis sampai kepada acuan desain *yin yang* pada pengelompokan dan zonasi ruang, yaitu grup ekspresi (*yang*), refleksi (*yin*), dan sosialisasi (perpaduan *yin yang*). Pencermiran *secondary research* (Hanington and Martin 2012). Kemudian riset masuk ke tahap perancangan.

Riset Desain 3

Tahap ini merupakan implementasi hasil RD 2 ke dalam gambar, perspektif, dan paparan. Pengembangan dan kritik desain dilakukan oleh mahasiswi dan pembimbing, lalu diakhiri dengan mengundang tamu penguji yang terdiri dari praktisi desain interior. Umpan balik tamu penguji menjadi bahan perbaikan dan persiapan desain penulis untuk diujicobakan kepada pengguna dan pemangku kepentingan. Pencerminan purwarupa (Hanington and Martin 2012).

Tugas Akhir

Selain melaporkan apa yang sudah dilakukan pada RD 1-3, penulis melakukan umpan balik untuk mengetahui keberhasilan desain dalam menjawab permasalahan. Dengan keterbatasan waktu (2 bulan), umpan balik dipersiapkan dan dilakukan dengan 8 partisipan, sebagai perwakilan pengguna dan pemangku kepentingan, terdiri dari pekerja seni (dari Gudskul); mahasiswi manajemen, *social media marketing, freelance, project manager, event organizer* (pecandu non-narkoba); asisten psikolog, dan mahasiswa psikologi. Dan pada sidang Tugas Akhir, penulis mengundang psikolog yang juga dosen fakultas psikologi untuk memberikan umpan balik. Tahap ini dilakukan sepenuhnya daring dengan 1) paparan penjelasan desain, 2) *walk through video* sebagai pengalaman ruang pengganti maket, dan 3) *online interview* untuk mengambil respon partisipan. Pencerminan *online interview* (Salmons, 2015).

Temuan. Berikut beberapa temuan dari umpan balik partisipan.

Desain	Parisipan	Desain memberikan ide baru bagi/untuk dan tentang
<i>Entrance</i>	<i>Pekerja seni</i>	<i>Gudskul</i> . Alur dan urutan masuk keluar yang tertata sesuai tujuan, misalnya memperjelas alur masuk keluar zonasi eksibisi dan memisahkannya dari alur masuk keluar zonasi sosialisasi dan refleksi.
<i>Façade</i>	<i>Pekerja seni</i>	<i>Gudskul</i> . Transparansi aktivitas melalui <i>façade</i> yang tembus pandang sehingga publik lebih tahu dan tertarik datang.
<i>Sleek interior</i>	<i>Pekerja seni</i>	<i>Gudskul</i> . Interior yang rapi, bersih, "berkilau" untuk penampilan dan penataan interior yang lebih baik dan menarik bagi anak muda.
Pendekatan <i>art therapy</i>	<i>Asisten psikolog</i>	<i>Terapi seni</i> . Terapi seni sebagai metode pengobatan kecanduan non-narkoba.
	<i>Dosen psikologi</i>	<i>Metode terapi</i> . Perpaduan terapi seni dan kondisi <i>behaviour addiction</i> yang dianalisis dan disintesis menjadi solusi pengobatan.
<i>Workshop terapi</i>	<i>Dosen psikologi</i>	<i>Penderita behaviour addiction dan terapis</i> . Bukan hanya wadah tetapi <i>workshop</i> dengan aktivitas terapi dengan siklus lengkap terdiri dari kesempatan mengekspresikan diri; bersosialisasi dengan sesama, terapis dan orang terdekat; dan merefleksikan diri.
	<i>Dosen psikologi</i>	<i>Remaja dan usia produktif urban serta Gudskul</i> . Wadah atau <i>workshop</i> preventif terhindar dari <i>behaviour addiction</i> , depresi, dan stres.
Program ruang	<i>Asisten psikolog</i>	<i>Workshop</i> terapi. Wadah untuk terapi seni, terapi kecanduan non-narkoba, dan perpaduan keduanya. <i>Workshop</i> yang disesuaikan dengan proses terapi.
Gaya, material dan warna	<i>Mahasiswi manajemen</i>	<i>Gudskul dan terapi seni</i> . Gaya, material dan warna interior yang menarik bagi konsumen (18-40 tahun) berkunjung dan disesuaikan dengan pangsa pasar sehingga mendatangkan profit, dan mempertahankan bisnis.
Program ruang	<i>Mahasiswi manajemen</i>	<i>Gudskul dan terapi seni</i> . Kemungkinan aktivitas baru terkait terapi untuk prospek pendapatan dan bisnis baru.

SIMPULAN & REKOMENDASI

KESIMPULAN

Metode desain Studio Akhir ini dapat memotret fenomena kecanduan non-narkoba karena penulis diperbolehkan untuk memulai dengan preferensi pribadi -bebas mengeksplorasi benda apa saja yang paling disukai dan diminati metode 4 skala memungkinkan penulis membedah benda preferensi ini ke lingkup pemahaman yang lebih luas dan umum.

Metode desain ini juga membantu penulis menemukan kebaruan dalam solusi desain berupa:

1. pendekatan terapi seni untuk pemulihan pecandu non-narkoba, ketika penulis melakukan perbandingan antara kondisi kecanduan ini dengan aktivitas terapi seni
2. Gudskul sebagai tapak/arsitektur untuk interior terapi, ketika penulis kembali melakukan perbandingan antara aktivitas dan kebutuhan ruang terapi seni, situasi pecandu non-narkoba, dan aktivitas dan ruang Gudskul
3. *yin yang* untuk zonasi dan pengelompokan ruang, ketika mendalami kebutuhan seseorang untuk keluar dari kecanduannya
4. *sleek interior style* untuk terapi non-narkoba maupun Gudskul, ketika penulis fokus pada preferensi rentang usia pecandu dan kebutuhan pecandu terhadap keteraturan, kerapihan dan kebersihan untuk pemulihannya

Selain itu, metode desain ini memberikan daya imajinasi dan inspirasi.

Bagi Gudskul (tapak/arsitektur) sebagai objek studi untuk meningkatkan lingkup pelayanannya melalui desain arsitektur (*façade*) dan interior (pintu masuk dan zonasi) membangun *branding* untuk merespon pangsa pasar melalui *sleek interior style* 3) mengemas ulang potensi eksisting melalui program ruang interior diversifikasi bisnis melalui desain interior terapi.

Bagi pecandu non-narkoba (pengguna) sebagai subjek studi tentang langkah pemulihan yang tercermin pada zonasi dan program ruang *support system* selain dukungan orang-orang terdekat dapat juga melalui dukungan komunitas yang tercermin pada pemilihan tapak/arsitektur/komunitas Gudskul *support system* dalam bentuk lingkungan fisik ketika pecandu membutuhkan interior yang teratur, rapih, dan bersih (*decluttered*) melalui *sleek interior style*.

Untuk terapi seni dan terapi kecanduan non-narkoba (behaviour addiction) sebagai subjek studi terkait dengan pengayaan metode atau aktivitas terapi dengan memadukan terapi kecanduan non-narkoba dengan terapi seni yang tercermin melalui zonasi dan program ruang langkah preventif terhadap *behaviour addiction*, depresi, stres terutama bagi masyarakat urban melalui ide *workshop* terapi ini

REKOMENDASI

Tulisan ini dibuat dari satu Studio Akhir imajinatif, ketika eksplorasi desain interior berada di relung situasi sosial, pengguna, dan pemangku kepentingan yang riil. Namun formulasi solusi berada di imajinasi/hipotesis (baik dari pendekatan terapi seni sebagai terapi kecanduan non-narkoba, maupun tapak/arsitektur dan

komunitas Gudskul sebagai wadah terapi), yang secara teoritis -melalui umpan balik- memiliki kebaruan dan potensi aplikatif. Oleh karena itu metode desain ini perlu diteliti pada proyek-proyek Studio Akhir lain sehingga terbentuk pola yang ajek. Dan daya imajinasi dan inspirasi Studio Akhir ini pun perlu diteliti daya aplikasinya sehingga kontribusi metode desain ini bagi kebaikan riil situasi sosial dapat tercatat dan terukur. Dengan harapan, lingkup penulisan ini dapat dikembangkan dari lensa interpretatif menjadi lensa kritis, ketika desain mampu mengusik, membebaskan, menransformasi habitus dan ranah desain, serta mengeksplorasi bagaimana desain (praktek, objek dan sistem) dapat mempengaruhi pengguna (Crouch & Pearce, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Crouch, C., & Pearce, J. (2012). Thinking about Research: Methodology. In C. Crouch, & J. Pearce, *Doing Research in Design* (pp. 59-62). Berg.
- Hanington, B., & Martin, B. (2012). Concept Mapping. Dalam B. Hanington, & B. Martin, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions* (hal. 38). Rockport Publishers.
- Hanington, B., & Martin, B. (2012). Prototyping. In B. Hanington, & B. Martin, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions* (p. 138). Rockport Publishers.
- Hanington, B., & Martin, B. (2012). Secondary Research. In B. Hanington, & B. Martin, *Universal Methods of Design : 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions* (p. 154). Rockport Publishers.
- Mills, A., Durepos, G., & Wiebe, E. (2010). Limited-Depth Case Study. Dalam T. Elger, *Encyclopedia of Case Study Research* (hal. 530-532). SAGE Publications.
- Salmons, J. (2015). The E-Interview Research Frame Work. In J. Salmons, *Qualitative Online Interview: Strategy, Design, and Skills* (pp. 29-30). SAGE Publications.
- Schulz, A., & Schulz, B. (2016). The Basics. Dalam A. Schulz, & B. Schulz, *Perfect Scale* (hal. 118). Edition Detail.
- Walliman, N. (2011). INDUCTIVE AND DEDUCTIVE REASONING. In N. Walliman, *Research Method The Basic* (pp. 17-18). Routledge .