

Zoom

Ketika Desain Interior melalui Umpan Balik Daring Beradaptasi terhadap Tataan Baru

Leony Calista Natasha

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

Ruth Euselfvita Oppusunggu

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

Phebe Valencia

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

ABSTRAK

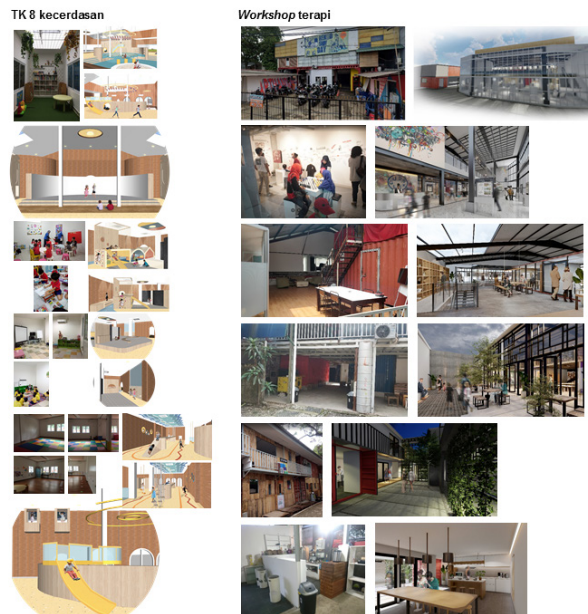
Pandemik tidak hanya membatasi tetapi juga membuat gagap, sehingga banyak hal yang terlewatkan termasuk melibatkan pengguna dan pemangku kepentingan dalam Studio Akhir pada Program Studi Desain Interior, Universitas Pelita Harapan. Sementara keterlibatan mereka sangat penting, terutama pada Studio Akhir bermuatan sosial, seperti pada tulisan ini yaitu desain interior taman kanak-kanak (TK) dan *workshop* untuk terapi kecanduan non-narkoba. Sebelum pandemik, keterlibatan seperti ini dilakukan melalui tatap muka luring. Namun ketika pandemik, terutama pada awal proses desain, mahasiswi hanya mengandalkan referensi dan literatur digital. Tulisan ini mengajukan ide untuk kembali melibatkan pengguna dan pemangku kepentingan ke dalam Studio Akhir melalui umpan balik daring, yang dibangun dengan pendekatan purwarupa (*prototyping*) dan wawancara daring (*online interview*). Metode ini menghadapkan desain dan mahasiswi perancangan pada kebutuhan riil dan isu keberlanjutan kelindan (*engagement*) bermuatan sosial dalam konteks hadirnya tataan baru (*new normal*) pada masa pandemik. Temuan dari riset kedua studio ini memperlihatkan peran timbal baik dan kritik membangun antara mahasiswi, pengguna dan pemangku kepentingan. Temuan yang mengonfirmasi pentingnya keterlibatan pengguna dan pemangku dalam desain, yang kini dimungkinkan terjadi melalui umpan balik daring.

Kata Kunci: umpan balik daring, metode studio akhir, purwarupa digital, keterlibatan pengguna dan pemangku kepentingan

PENDAHULUAN

Penulis mengangkat 2 Studio Akhir yang berada dalam kelompok bimbingan dan metode perancangan yang sama. Yang berbeda adalah sifat proyek. Perancangan TK 8 kecerdasan memiliki kesamaan aktivitas, pengguna dan tapak atau arsitektur dengan TK eksisting. Sedangkan perancangan *workshop* terapi memiliki tapak/

arsitektur yang sama dengan *workshop* eksisting, tetapi berbeda aktivitas dan pengguna.



Gambar 1 Ruang-Ruang Sebelum dan Sesudah Desain. Kiri: Perbandingan ruang TK 8 kecerdasan. Kanan: Perbandingan ruang workshop terapi. (Sumber: Natasha & Purnawan, 2021)

KAJIAN TEORI

Pentingnya peran pengguna dalam desain memosisikan desainer sebagai pemecah masalah sosial melalui solusi spasial, sensor, dan visual. Sementara itu keindahan, sebagai tujuan desain, adalah hal mendasar untuk memperbaiki kualitas hidup manusia seluas-luasnya. Maka, sebagai refleksi tujuan formal, desain tidak hanya mementingkan keindahan, tetapi juga harus menjadi solusi untuk keinginan bawaan manusia. Atau dengan kata lain, desainer dituntut memiliki pengetahuan luas tentang lingkup dan konteks desain untuk memahami kompleksitas kebutuhan manusia (Caan, 2011). Hal yang sama menjadi dasar dari riung desain, sebagaimana penulis menamai *design thinking*, ketika desain dipusatkan bagi sebesar-besarnya manusia (*human-centered design*). Dan bagian dari riung desain adalah purwarupa (*prototyping*), yang merupakan wujud nyata atau konsep antarmuka yang sarat keistimewaan kritis dari proses perancangan. Purwarupa juga terjemahan kreatif sebuah riset dan ide untuk diuji oleh perancang, tim desain, klien, dan pengguna potensial (Hanington and Martin 2012).

Menurut Hanington dan Martin, purwarupa dibedakan menjadi purwarupa kejituan rendah (*low-fidelity prototyping*) dan purwarupa kejituan tinggi (*high-fidelity prototyping*). Purwarupa kejituan rendah -berupa sketsa, papan cerita (*storyboard*), atau model- umum ditemui pada awal proses jadikan (*ideation process*) dari semua disiplin desain, ketika solusi dikembangkan dan diperiksa secara internal. Purwarupa ini adalah alat uji jitu dengan klien dan pengguna, ketika riung desain masuk ke tahap penjelasan untuk diulas dan diubah secara

konstruktif dan berulang-ulang. Sedangkan purwarupa kejituan tinggi lebih detail bahkan mendekati penampilan dan fungsi produk akhir. Purwarupa ini berguna untuk evaluasi, uji coba, dan umpan balik dari klien dan pengguna, ketika mereka sudah dapat merespon estetika, bentuk, interaksi, dan kegunaan solusi. Contoh ini termasuk model *computer-aided design (CAD)*, seperti perspektif 3 dimensi dan *walk through*, ketika pengalaman ruang mendekati kondisi riil.

Dan ketika tantangan muncul dari tatanan baru, pandemik covid-19 yang meniadakan atau membatasi tatap muka, metode desain perlu beradaptasi tanpa mengubah fokus penelitiannya yang berpusat pada manusia. Alternatif interaksi tanpa tatap muka antara desainer/peneliti dengan pengguna/partisipan sebetulnya sudah muncul sejak tahun 2000. Ketika pengambilan data riset kualitatif dengan *computer-mediated communication* berbasis internet dapat digunakan dan lebih efisien dibandingkan pengambilan data *face-to-face* (Mann & Stewart, 2002). Sementara teknologi informasi dan komunikasi menawarkan kecanggihan untuk wawancara riset/ilmiah, observasi partisipan, koleksi data digital. Wawancara daring dapat berupa lisan maupun tulisan, direncanakan ataupun sambil lalu. Sehingga *short text message* atau *quick chat* melalui media sosial dapat diperlakukan sebagai bahan riset. Yang direkam, dicatat, disimpan perlu memenuhi kaidah etika riset dan atas persetujuan partisipan (Salmons, 2015).

Wawancara daring terdiri dari 3 struktur 1) wawancara terstruktur, responden tidak memiliki pilihan untuk mengembangkan jawaban mereka karena responden dituntut untuk menjawab pertanyaan naratif secara singkat, memilih jawaban antara ya/tidak, atau memilih jawaban pilihan ganda yang diberikan oleh orang yang memberikan pertanyaan, 2) wawancara semi-terstruktur, peneliti mempersiapkan poin-poin dan topik yang ingin dibicarakan, namun tidak secara tertulis dan berurutan, 3) wawancara tidak terstruktur lebih bersifat diskusi maupun cerita (Salmons, 2015).

METODOLOGI

Berikut metodologi penulisan ini.

Tabel 1 Tahap-Tahap Umpan Balik Daring (Sumber: Oppusunggu, 2021)

| Persiapan | Latihan | Umpan balik daring | Analisis umpan balik |
|--|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Teori: Purwapurna (Hanington and Martin 2012) Wawancara daring (Salmons, 2015) Materi presentasi: Paparan konsep desain, perspektif 3D, <i>walk through video</i> Pembuatan pertanyaan terstruktur & semi-terstruktur Pemilihan partisipan | <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan ikhtisar Latihan dengan teman-teman terdekat Perbaikan ikhtisar dan mater presentasi | <ul style="list-style-type: none"> Paparan konsep desain <i>Walk through video</i> Pengisian <i>online form</i> Wawancara tidak terstruktur | <ul style="list-style-type: none"> Bahan refleksi Kesimpulan Rekomendasi |

PEMBAHASAN

Persiapan. Setelah perancangan interior selesai sampai gambar denah, tampak, potongan serta perspektif, perancangan diperbaiki sesuai dengan masukan penguji. Kemudian perancangan dipersiapkan untuk umpan balik daring. Salah satu yang ditingkatkan adalah perspektif 3 dimensi dengan *rendering* yang mendekati material riil dan *walk through video* untuk menggantikan pengalaman ruang yang sebelumnya dengan maket. Langkah selanjutnya, memilih 8 karakter partisipan yang berbeda, perwakilan pengguna dan pemangku kepentingan. Mengingat batas kenyamanan pertemuan daring adalah 60 - 90 menit, maka pertanyaan dibuat singkat yang pada dasarnya terdiri dari apa yang berkerja, apa yang tidak bekerja, dan apakah perancangan sudah menjawab permasalahan. Pertanyaan ini dituangkan ke dalam pertanyaan tertulis dan terukur dengan *online form* dan tanya jawab lisan. Paparan konsep desain juga dipersingkat menjadi 10 menit dengan mengurangi argumentasi teoritis dan mempertegas perbandingan ruang-ruang antara sebelum dan sesudah perancangan. Umpan balik dilakukan pada akhir pekan pada pagi dan siang hari sesuai dengan waktu luang sebagian besar partisipan.

Tabel 2 Kelompok Partisipan (Sumber: Oppusunggu, 2021)

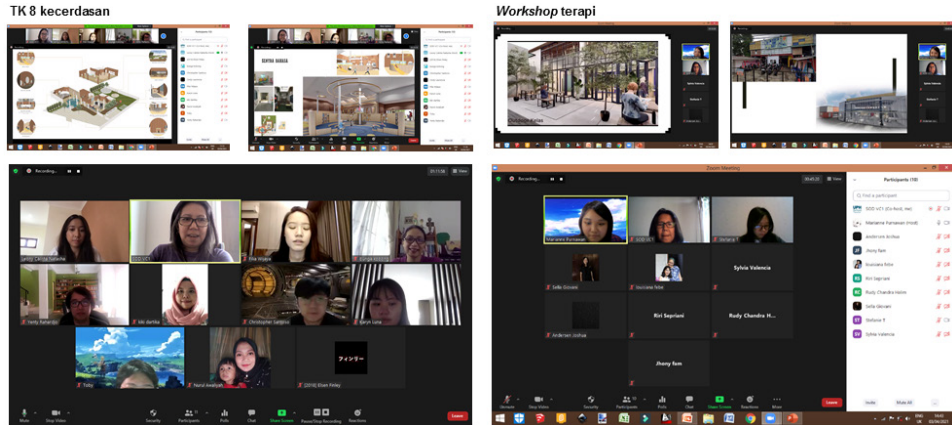
| Kelompok | TK 8 kecerdasan | Workshop terapi |
|----------------------|--|---|
| Pengguna ruang | 2 guru | Pecandu <i>online game</i> (mahasiswa manajemen) Pecandu <i>online shopping & dawai (freelancer)</i> Pecandu camilan & dawai (manajer proyek) Pecandu dawai & <i>online game + shopping (event organizer)</i> Pecandu dawai & <i>online game (social media marketing)</i> |
| Pemangku kepentingan | Orangtua murid & desainer interior | Pekerja seni Gudskul |
| Ahli | <i>Play therapist</i> Alumni interior, studio akhir TK Kepala sekolah TK dan assesor PAUD & TK | Asisten psikologi Dosen fakultas psikologi & psikolog |
| Partisipan | 4 mahasiswa interior, studio akhir TK & SD | Mahasiswa psikolog |

Latihan daring. Mahasiswi membuat ikhtisar sebagai struktur dan antisipasi umpan balik. Latihan, sesuai ikhtisar, dilakukan dengan teman-teman terdekat dan membantu mahasiswi untuk memperbaiki materi presentasi dan ikhtisar mereka.

Umpan balik daring. Terdiri dari paparan konsep desain, *walk through video*, partisipan menjawab pertanyaan *online form*, tanya jawab lisan.

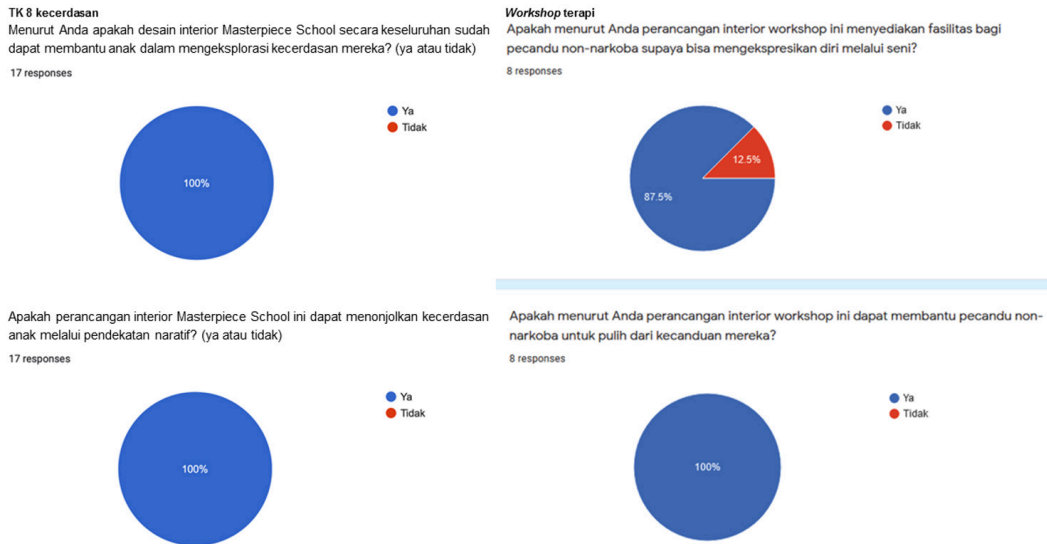
Analisis umpan balik. Hasil umpan balik dianalisis dan disimpulkan menjadi bahan refleksi Studio Akhir mahasiswi.

Temuan. Berikut beberapa temuan dari umpan balik.



Gambar 2 Umpan Balik Daring. Kiri: Umpan balik TK 8 kecerdasan. Kanan: Umpan balik workshop terapi. (Sumber: Natasha & Purnawan, 2021)

| TK 8 kecerdasan | Workshop terapi | TK 8 kecerdasan | Workshop terapi |
|---|--|---|---|
| <p>TK 8 kecerdasan</p> <p>Apakah Anda setuju/menyetujui/paling dipinggir dari ide perancangan interior Masterpiece School ini?</p> <p>Perancangan kelas berdasarkan tema yang memiliki karakter berdasarkan kecerdasan anak.</p> <p>Perancangan tema yang membantu anak agar lebih mengoptimalkan kecerdasan mereka.</p> <p>Perancangan dan pemilihan warna yang membantu meningkatkan kecerdasan anak, namun harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasannya.</p> <p>Konsep yang digunakan sangat menarik karena disesuaikan dengan lingkungan sekitar.</p> <p>Pengalaman siswa yang mendapatkan pemahaman kecerdasan anak, namun harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasannya.</p> <p>Konsep yang digunakan sangat menarik karena disesuaikan dengan lingkungan sekitar.</p> <p>Detail: Sesuai dan sesuai yang baik.</p> <p>Suasana: Sesuai yang menyenangkan.</p> <p>Konsep dan material yang digunakan yang menarik, terutama pemilihan area berdasarkan tema, interaktif, dan kecerdasan anak.</p> | <p>Workshop terapi</p> <p>Apakah Anda setuju/menyetujui/paling dipinggir dari ide perancangan interior workshop ini?</p> <p>Ya</p> <p>Tidak</p> <p>Apakah menurut Anda perancangan interior workshop ini menyediakan fasilitas bagi pecandu non-narkotika supaya bisa mengekspresikan diri melalui seni?</p> <p>Ya</p> <p>Tidak</p> | <p>TK 8 kecerdasan</p> <p>Menurut Anda, apa yang paling bagus (secara estetika) dari perancangan interior Masterpiece School ini?</p> <p>Area terdistribusi interior yang menarik untuk menginspirasi anak dan membantu anak dalam mengoptimalkan kecerdasan mereka.</p> <p>Detail: Sesuai dan sesuai yang baik.</p> <p>Perubahan material dan warna yang memberikan pengaruh dengan adanya campuran warna-warna.</p> <p>Penggunaan bentuk, material, dan warna yang menarik.</p> <p>Materialnya dengan desain area terdistribusi.</p> <p>Konsep yang digunakan sangat menarik karena disesuaikan dengan lingkungan sekitar.</p> | <p>Workshop terapi</p> <p>Apakah menurut Anda perancangan interior workshop ini menyediakan fasilitas bagi pecandu non-narkotika supaya bisa mengekspresikan diri melalui seni?</p> <p>Ya</p> <p>Tidak</p> <p>Apakah menurut Anda perancangan interior workshop ini menyediakan fasilitas bagi pecandu non-narkotika supaya bisa mengekspresikan diri melalui seni?</p> <p>Ya</p> <p>Tidak</p> |



Gambar 3 (atas) Hasil Umpan Balik Pertanyaan Terbuka dan Gambar 4 (bawah) Hasil Umpan Balik Pertanyaan Pilihan. (Sumber: Natasha & Purnawan, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan

Terlihat dari hasil pertanyaan terbuka (terstruktur), partisipan memandang keberhasilan desain dari perspektif yang berbeda-beda. Sedangkan dari hasil

pertanyaan tertutup ya/tidak (terstruktur), >80% partisipan menganggap desain berhasil. Sementara dari hasil pertanyaan tidak terstruktur, beberapa partisipan memiliki kesempatan untuk mengutarakan lebih banyak kritik membangun.

Rekomendasi

Ada baiknya penelitian sejenis dilakukan pada Studio Akhir lain, sehingga terbentuk tahap-tahap ajek dan adaptif terhadap kemungkinan *hibrid* atau *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Caan, S. (2011). Toward New Design. In S. Caan, *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment* (pp. 124-128). Laurence King Publishing.
- 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.
- Mann, C., & Stewart, F. (2002). The Online Interviewer. In C. Mann, & F. Stewart, *Internet Communication and Qualitative Research, A Handbook for Researching Online* (p. 159). SAGE Publications.
- 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 .