

Prinsip Mendesain pada Konsultan Interior dan Implementasinya dalam Hasil Desain

Juliany Halim

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

Martin Luqman Katoppo

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

ABSTRAK

Setiap perusahaan konsultan interior pasti memiliki prinsip mendesain yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan desain dalam setiap proyek yang ditangani. Prinsip ini menjadi suatu landasan bagi perusahaan dalam menentukan konsep yang diangkat pada setiap proyek dan dapat membentuk karakter desain dari suatu perusahaan. Pada masa pandemi ini, ada beberapa perusahaan yang sudah menerapkan sistem kerja jarak jauh. Prinsip mendesain ini memungkinkan hasil desain berupa *design output* perusahaan yang dibuat sebelum menerapkan sistem kerja jarak jauh memiliki benang merah yang sama dengan yang dibuat setelah menerapkan sistem kerja jarak jauh. Metode penelitian dilakukan dengan metode *e-qualitative* dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara *online* dengan *principal* dari salah satu konsultan interior yang menerapkan sistem kerja jarak jauh. Dalam upaya menemukan prinsip mendesain dan implementasinya, data dianalisis dengan metode studi kasus komparatif untuk membandingkan dua tipe proyek yang berbeda, yaitu F&B dan non-F&B. Prinsip mendesain yang didapat dari konsultan ini akan ditinjau kembali pada beberapa proyek studi kasus. Dari hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa prinsip mendesain dan implementasi prinsip mendesain dari konsultan tersebut terlihat pada proyek yang berjalan selama masa pandemi maupun pada proyek yang berjalan sebelum masa pandemi. Penerapan prinsip ini menciptakan benang merah yang sama pada setiap proyek yang ditangani.

Kata Kunci: prinsip mendesain, implementasi

PENDAHULUAN

Prinsip mendesain menjadi suatu landasan bagi konsultan interior dalam menentukan konsep yang diangkat pada setiap proyek dan dapat membentuk identitas desain suatu perusahaan. Prinsip mendesain ini dapat dilihat dari berbagai faktor seperti gaya desain, tipe proyek yang sering dikerjakan, *design principles*, elemen desain serta hal lainnya yang membentuk identitas dari hasil desain perusahaan tersebut. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk memahami prinsip mendesain yang diterapkan pada kantor konsultan interior serta penerapan atau implementasinya dalam hasil desain berupa *design output*.

Menurut Susanto (2004), perancangan merupakan kemampuan untuk membuat

alternatif pemecahan masalah. Dalam mendesain, terdapat tahapan prosedur desain yang diterapkan oleh desainer dalam membuat hasil desain untuk menyelesaikan masalah desain yang dimulai dari tahapan *research design*, *layouting*, *3D Modeling*, *technical drawing* hingga *supervision*. Prinsip mendesain akan membantu desainer dalam melakukan proses perancangan pada kelima tahapan prosedur desain tersebut. Implementasi dari prinsip mendesain tersebut juga dapat terlihat pada hasil desain yang dibuat.

Pada masa pandemi ini, beberapa kantor yang sudah menerapkan sistem kerja jarak jauh. Dengan prinsip mendesain yang diterapkan setiap melakukan tahapan prosedur desain, hasil desain yang dibuat pada suatu perusahaan desain dapat memiliki suatu benang merah yang sama dengan hasil desain yang dibuat sebelum pandemi meskipun dikerjakan secara *full remote* selama masa pandemi. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Prinsip Mendesain dan Implementasinya dalam Hasil Desain”.

Topik ini diangkat untuk menjadi pembelajaran akan pentingnya prinsip mendesain untuk diterapkan oleh setiap desainer karena dapat menjadi landasan berpikir serta memunculkan karakteristik dari setiap desainer dalam mendesain yang terlihat pada hasil desainnya. Penulis juga berharap bahwa topik yang diangkat ini dapat memotivasi setiap desainer yang bekerja dengan sistem jarak jauh selama masa pandemi ini untuk terus berkarya dan menghasilkan karya yang sama baiknya dengan sebelum masa pandemi meskipun terbatas oleh pandemi.

KAJIAN TEORI

Strategi mendesain merupakan suatu hal yang penting untuk dipikirkan oleh seorang desainer sebelum melakukan tahapan prosedur desain untuk membantu desainer dalam menentukan langkah - langkah yang harus diambil saat mendesain nantinya. (Cross 2011) mengatakan bahwa ada tiga aspek penting dari *design thinking* yang menjadi kunci dalam membuat strategi desain, yaitu : *system approach*, *framing* dan *first principles*.

System Approach

Sebelum mendesain, seorang desainer harus melihat permasalahan desain yang ada secara luas dengan “*system approach*”. Dari gambaran permasalahan desain yang luas, desainer dapat mencari tahu kriteria solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dan menemukan tujuan dari desain yang akan kita buat. *System approach* sendiri merupakan suatu tahapan *problem solving* dengan menggunakan konsep yang sistematis dan menganalisa sistem secara keseluruhan. Tujuan dari *system approach* ini agar seorang desainer dapat mencari beberapa solusi alternatif yang dapat diambil maupun diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan desain yang ada.

Framing

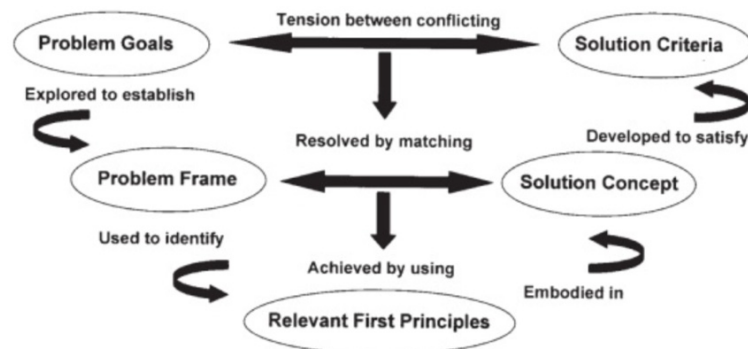
Framing yang dimaksud disini adalah “membangkai” permasalahan yang sudah dilihat di tahapan sebelumnya secara lebih khusus dan terperinci. Pada tahapan

ini, seorang desainer mengeksplorasi masalah tersebut dari perspektif tertentu untuk merumuskan atau “membangkitkan” masalah tersebut dengan lebih detail untuk mencari konsep desain yang menjadi solusi yang tepat atas permasalahan tersebut.

First Principles

Tahap selanjutnya adalah mendesain dengan merelevansikan kembali konsep desain yang sudah dipikirkan dengan prinsip pertama yang menjadi solusi untuk penyelesaian masalah desain tersebut. Tahap terakhir ini dibutuhkan agar seorang desainer dapat mengetahui seberapa efektif konsep desain yang dihasilkan dapat menjadi solusi dari permasalahan desain yang akan diselesaikan.

Berikut adalah bagan yang menunjukkan strategi desain dengan tiga tahapan strategi desain yang telah dibahas :



Gambar 1 Bagan Strategi Desain. (Sumber: Cross, 2011)

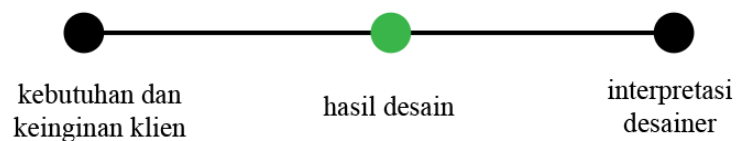
METODOLOGI

Metode pengumpulan yang dilakukan penulis guna mengumpulkan informasi dan menulis penelitian ini menggunakan metode *e-qualitative* dengan pendekatan observasi partisipan secara *online*. Menurut (McCusker, K., & Gunaydin, S. 2015), penggunaan metode kualitatif dalam tujuan penelitian adalah untuk memahami bagaimana suatu komunitas atau individu-individu dalam menerima isu tertentu. Dalam hal ini, sangat penting bagi peneliti yang menggunakan metode kualitatif untuk memastikan kualitas dari proses penelitian, sebab peneliti tersebut akan menginterpretasi data yang telah dikumpulkannya. Metode observasi partisipan yang dilakukan secara *online* ini sangat bergantung kepada akses untuk mengamati dan memahami data - data dari partisipan penelitian secara *online*. Menurut (Appadurai 1991), gaya etnografi *online* yang dapat dilakukan adalah menangkap dampak *deterritorialization* pada sumber daya imajinatif dari pengalaman lokal yang hidup. Melalui metode ini, penulis melakukan program magang di perusahaan konsultasi interior selama delapan bulan dengan prosedur sistem kerja jarak jauh. Hal tersebut dimaksudkan agar penulis melibatkan diri di dalam lingkungan perusahaan yang akan diteliti dan dapat memperoleh data-data kebutuhan penelitian melalui kegiatan observasi, ekstraksi data, hingga berinteraksi melalui media pendukung digital dengan *principal* maupun karyawan.

Metode analisis yang digunakan penulis adalah metode studi kasus kolektif dengan teknik pengolahan data secara komparatif. (Collier 1993) menjelaskan bahwa metode studi kasus dapat menyediakan *framework* dimana peneliti hanya memiliki waktu dan sumber yang terbatas namun dapat menggeneralisasikan variabel-variabel yang dapat menjadi data yang berpotensi atau penting dalam kasus tertentu. Dalam studi kasus komparatif, peneliti cenderung mencari kasus dengan hasil yang sama namun dengan penyebab yang berbeda karena melihat faktor persamaan dan perbedaan antar kasus. Penulis menggunakan teknik ini untuk meneliti prinsip mendesain serta implementasinya dalam hasil desain dengan membandingkan dua proyek yang dikerjakan di perusahaan konsultan interior selama masa pandemi dengan sistem kerja jarak jauh ini dan turut mengamati tahapan prosedur desain kedua tipe proyek tersebut guna mengetahui prinsip mendesain dari kedua proyek tersebut. Proyek yang akan dibandingkan berada dalam lingkup sektor yang berbeda, yaitu membandingkan proyek kantor (non F&B) dengan proyek restoran (F&B) untuk menemukan persamaan prinsip mendesain dari lingkup sektor proyek desain yang berbeda.

PEMBAHASAN

Prinsip mendesain pada kantor konsultan interior yang saya adalah menginterpretasikan kebutuhan dan keinginan klien ke dalam hasil desain untuk mencapai titik tengah antara keinginan klien dan interpretasi desainer seperti yang terdapat di bagan berikut :



Gamabr 2 Bagan Prinsip Mendesain. (Sumber: Dokumen Juliany Halim, 2021)

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan oleh penulis melalui tabel analisis, penulis mendapatkan hasil dari pengembangan prinsip mendesain yang menjadi titik tengah dari kantor konsultan interior tersebut. Berikut adalah hasil pengembangan prinsip mendesain yang ditemukan oleh penulis :

1. Konseptualisasi Spesifik (*Suitable Specific Concept*)

Berdasarkan analisis penulis, dalam mengerjakan setiap proses mendesain, desainer sangat memperhatikan konseptualisasi spesifik dari proyek yang didesain. Konseptualisasi spesifik ini digunakan oleh desainer untuk membuat konsep desain yang spesifik pada setiap proyek dan membangun karakter proyek tersebut ke dalam ruangan yang didesain. Karakter spesifik dari setiap proyek inilah yang menjadi konsep utama atau *design guidelines* pada setiap proyek yang ditangani dan dapat digunakan apabila mendesain proyek yang sama kembali (proyek berulang). Konseptualisasi spesifik ini berbeda pada setiap proyek karena merupakan karakter dari setiap proyek yang ditangani, sebagai contoh pada proyek yang memiliki yang memiliki *image brand*

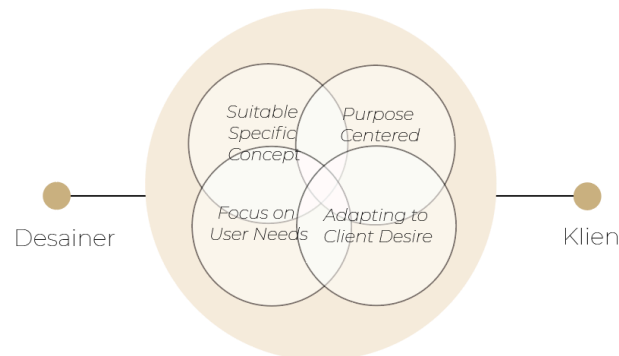
seperti proyek komersial dapat dibentuk karakter dari *branding*-nya sehingga menghasilkan suatu desain yang hanya dapat digunakan oleh *brand* tersebut.

2. **Berpusat pada Tujuan Proyek (*Purpose Centered*)**
Selain konseptualisasi spesifik, penulis juga menemukan bahwa desainer sangat memperhatikan tujuan dari proyek tersebut. Dalam hal ini, desain yang dibuat akan dipusatkan pada tujuan proyek tersebut. Sebagai contoh, pada proyek komersial yang memiliki tujuan bisnis, desainer akan merespon atau memberi perhatian terhadap kebutuhan perkembangan bisnis dari klien dan proyek yang sedang ditangani. Hal inilah yang membuat hasil desain dari proyek komersial tersebut dapat mendukung tujuan dari proyek itu sendiri yakni mengembangkan bisnisnya dan hasil desainnya dapat mengarah pada *target market* yang diinginkan oleh klien sebagai tujuan bisnisnya.
3. **Berfokus pada Kebutuhan User (*Focus on User Needs*)**
Penulis juga menemukan bahwa fokus pada kebutuhan *user* juga merupakan sebuah hal penting yang diperhatikan oleh desainer pada proses mendesain. Dalam prinsip ini, desainer harus memposisikan dirinya sebagai pendengar yang baik agar dapat menginterpretasikan seluruh kebutuhan *user* ke dalam hasil desain yang dibuat. Hal inilah yang membuat hasil desain merupakan hasil interpretasi dari kebutuhan *user* yang dituangkan oleh desainer ke dalam hasil desain dengan cara mendengarkan klien untuk memberikan perhatian lebih terhadap kebutuhan *user*. Dalam hal ini, hasil desain yang dibuat dapat memaksimalkan seluruh kebutuhan *user* di dalam ruang yang terbatas.
4. **Penyesuaian Terhadap Keinginan Klien (*Adapting to Client Desire*)**
Desainer juga mendengarkan pendapat serta keinginan klien di setiap proses desainnya untuk memaksimalkan hasil desain pada proyek yang sedang ditangani. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis penulis, peran desainer di kantor ini sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan keinginan - keinginan klien agar sejalan dengan kebutuhan *user* sekaligus baik dari segi desain. Hal inilah yang membuat hasil desain merupakan hasil negosiasi dari keinginan - keinginan klien yang dipenuhi dan disesuaikan kembali oleh desainer agar sesuai dengan kebutuhan *user* namun juga tetap baik secara desain.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari hasil identifikasi prinsip mendesain yang dianalisis pada setiap studi kasus melalui tahapan strategi desain ini, penulis menemukan empat pengembangan prinsip mendesain yang menjadi “titik tengah” dan terlihat implementasinya pada proyek yang berjalan sebelum masa pandemi maupun pada proyek yang berjalan saat masa pandemi. Dengan kata lain, “titik tengah” yang menjadi inti dari prinsip mendesain ini sudah mencakup keempat pengembangan prinsip mendesain yang ditemukan melalui penelitian ini dan sudah diterapkan dari sejak awal berdirinya kantor interior ini dan prinsip mendesain yang menjadi “titik tengah” tersebut masih dipertahankan hingga saat ini. Keempat pengembangan prinsip mendesain ini juga

memiliki keterkaitan antar satu sama lain dan menjadikan suatu kesatuan prinsip mendesain yang utuh seperti yang terlihat pada bagan berikut :



Gambar 3 Bagan Titik Tengah Prinsip Mendesain. (Sumber: Dokumen Juliany Halim, 2021)

Dalam mendesain, prinsip mendesain merupakan hal yang menjadi acuan atau landasan yang dianut bagi setiap desainer dalam melakukan proses perancangan. Setiap desainer memiliki prinsip mendesain tersendiri yang menjadi keunikan dari setiap desainer. Prinsip mendesain ini dapat terus dikembangkan seiring berjalannya waktu dan bertambahnya pengalaman dari desainer. Hal inilah yang membuat hasil desain yang ditampilkan oleh suatu desainer memiliki benang merah yang sama di setiap hasil desainnya namun hasil desain yang dibuat selalu berkembang seiring berjalannya waktu karena prinsip mendesain yang juga berkembang seiring berjalannya waktu namun tetap memiliki inti utama yang sama dalam prinsip mendesain tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Appadurai, A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis, London : The University of Minnesota Press, 1991.
- Collier, David. *Political Science: The State of the Discipline II*. Washington D.C : American Political Science Association, 1993.
- Cross, Nigel. *Design Thinking : Understanding How Designers Think and Work*. Oxford, New York : Berg, 2011.
- McCusker, K., & Gunaydin, S. "Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research", *Perfusion : SAGE journals* (2015).[e-journal]<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0267659114559116> (accessed 7 October 2020).
- Susanto, Azhar. *Sistem Informasi Manajemen : Konsep dan Pengembangannya*. Bandung : Lingga Jaya, 2004.