

Design Process

Miyarso Dwi Ajie, M.I.Kom
mdajie@upi.edu | Prodi Perpustakaan & Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia

Desain adalah sebuah kata yang terdapat dalam banyak konteks, seperti, desain grafis, desain *fashion*, desain interior, desain rekayasa, desain arsitektur, desain tekstil, desain produk, desain perpustakaan, dan sebagainya. Layaknya semua kata dan konsep, ‘desain’ memperoleh makna dan nilai spesifiknya bukan hanya lantaran apa yang dirujuknya, melainkan juga dikarenakan istilah-istilah yang berdekatan secara diferensial, yakni melalui perbedaannya dengan kata yang lain, seperti ‘seni’, ‘kriya’, ‘rekayasa’, dan ‘media massa’. Ini salah satu alasan mengapa definisi ‘desain’ yang mengklain memiliki makna esensial cenderung kurang memuaskan. Seperti kata kata lain, desain menyebabkan ambiguitas sebab ia memiliki lebih dari satu makna; ia bisa merujuk pada suatu proses (tindak atau praktik pendesainan); atau hasil dari proses tersebut (suatu desain, sketsa, rancang bangun atau model); atau produk yang yang dihasilkan dengan bantuan suatu desain. Kata desain telah berubah maknanya sepanjang waktu (Walker 2010, 24)

Secara etimologis kata desain bisa berasal dari berbagai bahasa, misalnya saja dalam bahasa Inggris terdapat kata ‘*design*’, dalam bahasa Italia ‘*disegno*’ atau bahasa Latin, ‘*designare*’, yang kesemuanya mempunyai arti yang sama yaitu membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, barik, warna dan nilai.

Kata *design* itu sendiri baru berkembang pada masa *Renaissance* di Italia, sekitar abad ke enambelas muncul kata *disegno* yang menunjuk pada konsep perancangan dan gambar konstruksi arsitektur yang disiapkan arsitek Konteks kata *disegno* yang melekat pada tindakan ber-arsitektur ini bertahan sampai pada abad ke sembilan belas. Kata ini lalu diadaptasi menjadi kata *design* dalam bahasa Inggris.

Pada awal abad keduapuluh, kata *design* bergerak keluar dari ranah arsitektur menjadi sebuah kata yang otonom. Desain dikaitkan dengan kreativitas, dan menjadi rumit karena membutuhkan pengetahuan dan kecakapan artistik, dan segera desain kemudian menjadi spesifikasi bagi tindakan intelektual. Desain merupakan tindakan kebahasaan, pengungkapan konsep melalui, gambar, lambang dan tanda-tanda presisi dan universal. Desain adalah formulasi yang berlaku melalui abstraksi atas realitas. Dalam desain terdapat kebebasan dari materialitas, yang memacu kreativitas untuk meletakan gambar apa saja diantara subyek manusia dan realitas (obyek). Desain dapat menciptakan gagasan-gagasan yang sama sekali baru dan bebas terhadap realitas (Wirnawan et.all 2010, 35-36). Definisi lain mengenai desain diungkap juga oleh Bruce Archer dalam Sachari yaitu:

“Design is the area of human experience, skill and knowledge that reflects man's concern with the appreciation and adaption of his surroundings in the light of his material and spiritual needs. In particular, it relates -with configuration, composition, meaning, value and purpose in man-mad phenomena.” (Sachari 1986, 23)

Pemahaman tentang sejarah desain bukan semata menyimak karya desain sebagai barang atau artefak belaka, tetapi cenderung merupakan apresiasi yang meluas berdasarkan nilai-nilai budaya dan perubahan sosial-ekonomi. Desain bukanlah suatu hasilan yang berdiri sendiri, melainkan sebagai suatu tatanan peradaban yang hidup. Bahkan ada yang berpendapat, bahwa desain adalah suatu bentuk gabungan timbal-balik antara manusia dan lingkungannya dalam arti yang lebih luas dan mendalam.

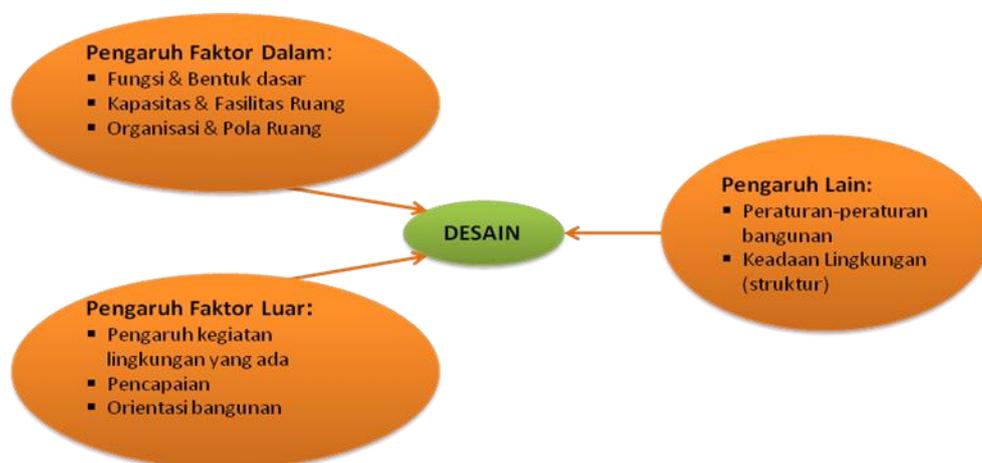
Desain, sebagaimana karya budaya yang lain, lahir dari berbagai pertimbangan pikir dan dunia gagas manusia, yaitu unsur rasio (logika, akal, perhitungan, metoda, objektif, dst) dan unsur rasa (kreasi, intuisi, selera, nilai-nilai, keindahan, dan seterusnya) dan jiwa penciptanya, yang didukung oleh faktor luar menyangkut penemuan di bidang ilmu dan teknologi, lingkungan sosial, tata nilai dan budaya, kaidah estetika, kondisi ekonomi dan politik, hingga perkembangan yang mungkin terjadi di masa depan.

Peran desain pada saat ini semakin dirasakan penting dalam peradaban manusia, terutama dalam menunjang tumbuhnya industri dan peningkatan kualitas hidup manusia. Namun demikian, sejarah menunjukkan bahwa dampak sosial yang ditimbulkannya tidaklah kecil. Kenyataan mencatat, bahwa karya desain dan perancang (*designer*) tak dapat mengelak dari tanggung jawab sosial dan moral masyarakat, di samping juga sebagai ‘tanda-tanda’ kemajuan bangsa yang berbudaya tinggi. Oleh karena itu penting artinya mempelajari desain dalam lingkup sejarah maupun dalam aspek aplikatif bagi peradaban manusia dengan pemahaman yang luas antar disiplin.

2.2.2. Skema Pemikiran Desain

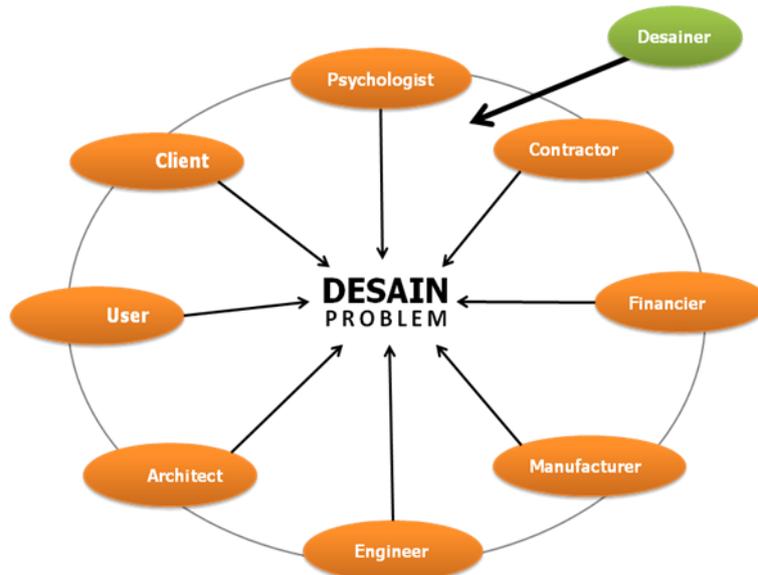
Dalam sistem pendekatan desain (*design approach*) perancang sebelum memulai tugas harus melupakan atau mengesampingkan terlebih dahulu gambaran-gambaran dari benda-benda yang telah ada, misalnya kursi, lemari, rak buku dan sebagainya. Tujuan desain menurut Suptandar, yaitu:

- (1) Menciptakan suasana yang akrab dengan lingkungan sekitar,
 - (2) Menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung, serta
 - (3) adanya hubungan antara lingkungan dengan elemen keindahan
- (Suptandar, 1999:9)



Gambar 2.5. Prinsip dasar desain (Suptandar 1999, 8)

Dalam pelaksanaan, biasanya desain diterjemahkan dalam matrik, grafik, skema dan jalur-jalur agar lebih visual dan yang penting adalah bagaimana kita merangkum semua unsur agar terwujud suatu desain yang otentik dan original.



Gambar 2.6. Tujuan Desain
(Suptandar 1999, 9)

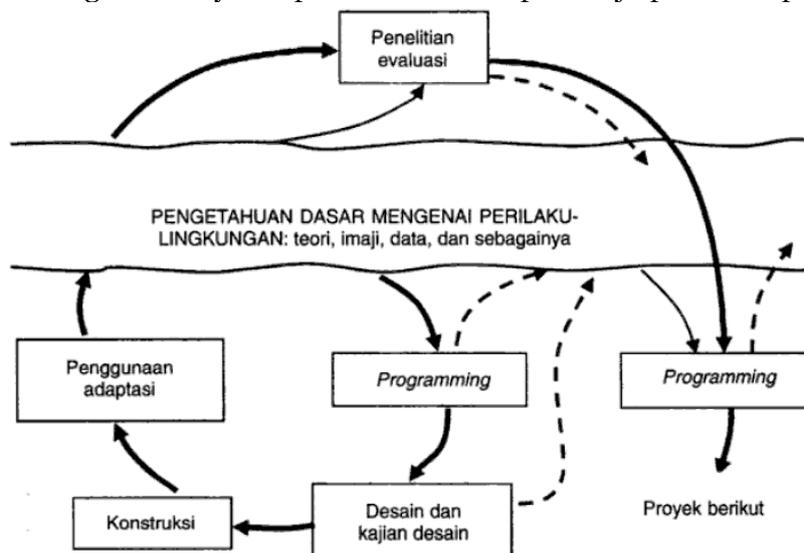
Bertolak dari masalah tersebut perancang akan mendapatkan berbagai macam desain original dan terpadu. Kesempatan melatih diri dengan pembuatan-pembuatan kreatif akan menghasilkan karya-karya yang kuat untuk pertumbuhan dan pengembangan di kemudian hari.

2.2.3. Proses Desain

Pendekatan desain yang ada dewasa ini mewarisi tradisi Beaux Arts, yaitu sebagian besar adalah intuitif, tidak terstruktur, dan berorientasi pada solusi. Pendekatan ini memang memicu pemikiran yang divergen dan dapat menghasilkan solusi desain yang inovatif. Akan tetapi, juga meningkatkan kemungkinan penyelesaian masalah yang keliru.

Untuk mengurangi kemungkinan aktivitas menyelesaikan masalah yang keliru karena bukan merupakan masalah yang sesungguhnya pada proyek yang bersangkutan, diperlukan suatu pengembangan metode desain dengan tujuan memberi perhatian pada semua elemen masalah secara sistematis. Hal ini berarti mengubah pendekatan yang berorientasi pada solusi menjadi pendekatan yang berorientasi pada masalah, yang lebih menekankan identifikasi dan analisis masalah secara deskriptif, sebelum menetapkan sintesis solusi.

Model perancangan yang linier dianggap tidak lagi memadai. Sebaliknya, diperlukan suatu siklus desain dengan adanya umpan balik dan umpan maju pada setiap tahapan.



Gambar 2.7. Siklus desain
(Laurens 2005, 37)

Secara tradisional, umpan balik diperoleh arsitek dari kliennya, dari sesama mitra kerjanya dan mungkin dari sejumlah pengamat arsitektur atau sekelompok kecil masyarakat dalam peluncuran suatu karya arsitektur. Masukan ini diperlukan untuk proyek berikutnya. Akan tetapi, jika hanya mengandalkan data semacam ini kurang memadai karena ada informasi yang terlewatkan, yaitu tanggapan dari para pengguna.

Kegagalan dalam suatu desain, baik dari segi struktur maupun masalah desain, biasanya hanya menjadi bahan diskusi internal arsitek atau perencana. Bahkan tidak jarang seorang arsitek bertindak sebagai bank data tunggal untuk berbagai informasi desain. Dalam proses desain tradisional terdapat tiga pemeran, yaitu pihak pemilik, arsitek, dan pemerintah sebagai penentu kebijaksanaan. Sering kali pengguna bangunan belum dilibatkan sebagai partisipan dalam seluruh proses desain.

Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan substansial antara proses desain yang diharapkan oleh perencana dan proses desain yang sesungguhnya terjadi. Misalnya, banyaknya pengambil keputusan yang semula tidak direncanakan dan ternyata ikut berperan selama proses desain; keputusan desain sebelum pelaksanaan banyak merupakan hasil kompromi antara perencana kota, pemerintah kota, arsitek dan klien; kontraktor yang mengambil berbagai keputusan selama proses pelaksanaan; terakhir pengguna banyak melakukan perubahan setelah bangunan selesai dibangun (Laurens 2005, 38)

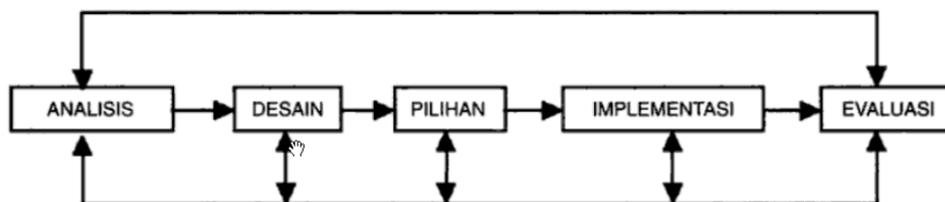
Hal ini menunjukkan bahwa model desain yang ada telah gagal mengidentifikasi perbedaan tata nilai yang dimiliki setiap partisipan dalam proses desain. Berbagai model yang ada dalam proses desain dapat dikelompokkan menjadi:

1. Model Deskriptif, yaitu model yang mengidentifikasi aksi dan peristiwa yang terjadi selama proses desain
2. Model Behavioral, yaitu model yang memakai hipotesis: mengapa suatu aktivitas tertentu terjadi
3. Model Normatif, yaitu model preskriptif yang menyatakan apa yang biasanya akan terjadi.

Dalam proses perancangan arsitektur, model yang banyak dipakai adalah model preskriptif. Berikut ini adalah salah satu model proses desain (Laurens 2005, 39-43):

1. Model Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dalam perancangan merupakan bagian penting. Ada beberapa model yang biasa dipakai para arsitek dan perencana. Namun, terdapat model yang berlaku secara umum. Proses ini melibatkan beberapa tahap, yaitu tahap *analisis* untuk mengidentifikasi dan memahami masalah yang ada; tahap *desain* atau pembuatan alternatif dan evaluasi solusi desain; tahap *pilihan*, yaitu tahap untuk pemilihan alternatif.

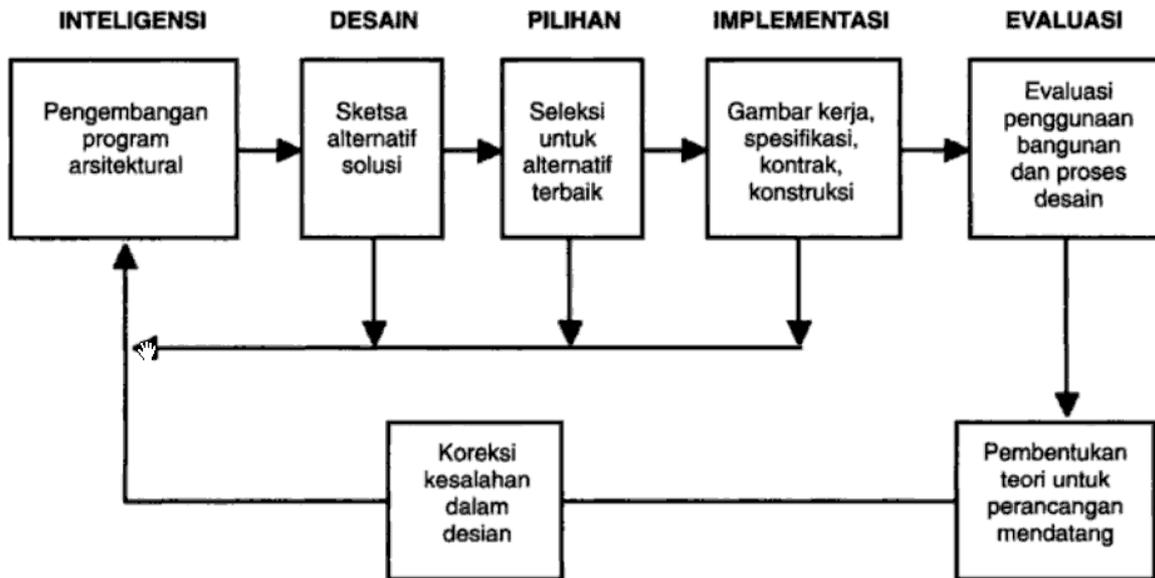


Gambar 2.8. Model Pengambilan Keputusan
(Lang dalam Laurens 2005, 44)

Model pengambilan keputusan tidak dapat dianggap sepenuhnya linier ataupun sepenuhnya siklis karena terdapat interaksi antartahapan yang perlu dipertimbangkan. Masing- masing tahap terdiri atas analisis, desain, dan pemilihan. Artinya, pada setiap tahap itu terdapat proses pengambilan keputusan.

2. Model Perancangan

Apabila disadari bahwa masalah yang sering kali timbul pada desain karena kurangnya perhatian pada kebutuhan pengguna atau terlalu banyaknya pertimbangan diberikan bagi ekspresi diri sang arsitek, diperlukan pendekatan komprehensif dalam analisis dan sintesis. Pada model proses desain dibawah ini terlihat perlunya dibuat beberapa kelompok aktivitas dalam proses desain untuk menghindari terjadinya kegagalan bangunan.



a) Tahap Inteligensi

Dimulai dengan persepsi akan sebuah kebutuhan dan diakhiri dengan suatu program mengenai kebutuhan fungsional dan psikologikal yang harus dapat dipenuhi oleh desain. Persepsi kebutuhan akan bergantung pada situasi yang ada dan orang yang terlibat, dengan pertimbangan bahwa setiap orang mempunyai tujuan dan sasaran yang unik.

Hasil observasi dan penelitian dapat memberi pengertian mengenai perilaku pengguna dan bagaimana hal itu dapat diakomodasikan dalam desain. Selain pengumpulan informasi tersebut, pada tahap ini juga ditekankan perlunya pengetahuan tentang ekologi dalam tapak, finansial, bahan bangunan, teknologi, dan kemungkinan perkembangan di masa mendatang.

b) Tahap Desain

Adalah tahap sintesis yang kompleks dan aktif. Suatu proses konseptualisasi. Terdapat dua pendekatan dalam proses sintesis ini. Pertama, pendekatan desain berdasarkan kebiasaan dan kedua pendekatan yang melibatkan usaha kreatif. Karena persyaratan desain sering kali kontradiktif, usaha kreatif sangat diperlukan. Perencana harus dapat menekankan sasaran dan tujuan dari masing-masing kelompok yang terkait. Tahap desain dimulai dengan analisis mengenai sistem dan komponen program dan mengorganisasikannya ke dalam satu daftar hierarki kepentingan.

c) Tahap Pilihan

Tahap ini meliputi evaluasi dan keputusan tentang alternatif desain yang sesuai dengan persyaratan dan yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Apabila ternyata tidak ada alternatif yang sesuai maka proses berikutnya harus kembali ke tahap analisis atau desain. Evaluasi dan pilihan desain yang baik bergantung pada prediksi dan pengertian tentang pengguna dan perkembangannya. Penampilan desain dapat dievaluasi dengan beberapa cara. Pertama, secara tradisional berdasarkan logika. Kedua, melalui eksperimen yang hanya berlaku untuk konstruksi prototipe. Ketiga, melalui simulasi, yang terakhir ini biasanya hanya berupa potongan desain saja.

d) Tahap Implementasi

Biasanya tahap ini menjadi tidak terlalu penting lagi apabila tahap sebelumnya, yaitu tahap analisis, desain dan pilihan telah dijalankan dengan baik. Namun, mengenal perilaku dan komunikasi di antara pihak terkait dalam proses desain tetap penting seperti mengenal siap pengguna dan bagaimana penggunaan dari hasil desain.

e) Tahap Evaluasi

Produk dan proses biasanya merupakan tahapan yang diabaikan oleh perancang. Namun, dengan berkembangnya minat dan perhatian perancang terhadap kepuasan pengguna, kini semakin banyak dilakukan penelitian pascapenghunan

Penggunaan model desain ini memberi keuntungan, antara lain memungkinkan perancang untuk mengerti, menstrukturisasi, dan memeriksa desainnya sendiri sehingga arsitek dapat mengetahui kapan ia bebas mengekspresikan diri dan kapan ia terikat pada persyaratan tertentu.

Dengan cara ini, perancang (designer) juga dapat menghayati keterbatasan pengetahuannya mengenai hubungan antara manusia dan lingkungan. Melalui model ini maka pendekatan desain tidak lagi dilakukan secara intuitif semata, tetapi dengan pendekatan yang sadar dan eksplisit.