

3 TINJAUAN DESAIN

Kompetensi yang akan diperoleh setelah mempelajari bab ini adalah pemahaman tentang teori-teori desain dan proses desain. Materi dasar seni dan desain pada bab ini adalah teori-teori desain dan proses desain.

Setelah mempelajari tinjauan desain, mahasiswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan teori-teori desain
2. Menjelaskan proses desain

Tinjauan desain merupakan suatu ilmu untuk mencermati dan mengkritisi berbagai fenomena desain yang terjadi di masyarakat.

A. TEORI-TEORI DESAIN

1. Teori desain menurut beberapa pakar desain

Sejak awal tahun enam puluhan gerakan *design methods* berupaya menegaskan kegiatan desain sebagai upaya untuk mensejajarkan kegiatan desain sebagai kegiatan ilmiah dengan menekankan pentingnya metode (layaknya *scientific methods*) pada pemecahan masalah desain. Metodologi desain berkaitan dengan berbagai cabang ilmu dalam disiplin desain. Pada perkembangannya kemudian mengemuka isu tentang “problema desain” bukan terletak pada problema *creation* yang dikuasai seorang desainer, tetapi prosesnya dalam membentangkan berbagai problema obyektif yang dikaitkan ke dalam konteks sosial, ekonomis, teknologis, dan psikologis yang dihadapi oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Semakin luas desainer mengurai dan mendefinisikan problema semakin obyektif desain yang dihasilkan.

Teori matematikawan Polya (1945 dalam Buchori 2006) tentang pemecahan masalah yang menekankan adanya tahapan dalam proses pemecahan

masalah. Adapula teori sistem yang sudah diperkenalkan dalam bidang enjiniring seperti ; *operational research*, optimasi (*optimazion*), *satistic*, *game theory*, *linear programming*, *group dynamics*, simulasi dan *human engineering*; dan dalam bidang filsafat ilmu kemudian dirujuk teori “*conjecture dan refutation*” oleh Karl Popper.

Filsafat ilmu Thomas Kuhn terutama tentang istilah ‘paradigma’ yang mengandung unsur *pioneering*, karena adanya keyakinan bahwa mendesain itu menghadirkan inovasi teknologis yang dapat merubah budaya.

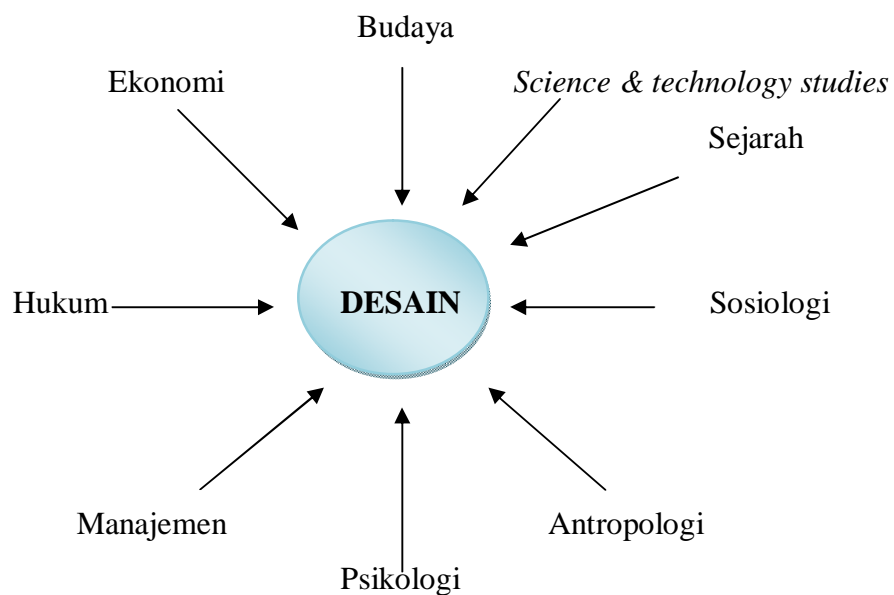
Lebih progresif lagi adalah gagasan Herbert Simon yang menegaskan bahwa desain adalah sains yang dikendalikan oleh logika dan hukum buatan manusia dalam mengeksplorasi unsur materi (*psycho-chemical*) ke dalam artefak yang mengandung nilai kegunaan praktis. Pendekatan ini bertujuan untuk “men-sains-kan” atau *mensejajarkan kegiatan desain sebagai “scientifically way of knowing”*. Dalam filsafat desain pendekatan itu disebut dengan aliran behavioristik dengan maksud yang disebut dengan “kebutuhan” (*needs*) itu harus dapat dilepaskan dari bias nilai pribadi sehingga seluruh permasalahan dapat dilihat secara obyektif dan dapat diukur, dikendalikan dengan menggunakan teknik-teknik pemecahan masalah.

Buckminster Fuller mengatakan “*design science is problem solving approach which entails a rigorous, systematic of the deliberate ordering of the component of our universe*”. Umumnya pakar desain dari disiplin enjiniring, bergulat dengan ‘teknik’. Penekanan mendesain bagi mereka adalah mencari solusi ‘produk teknologis’ baru yang paling efisien dan efektif dalam arti luas, efisien dalam penggunaan energi dan material yang dipergunakan yang berakibat pada penghematan biaya, dan efektif secara fungsional. Oleh karenanya keilmiahan mendesain terletak pada proses desain (*design process*) yaitu bagaimana mengenali masalah, menganalisis masalah, mensintesis ke dalam keputusan yang optimal.

Sementara itu pendesain yang muara ilmunya dari *humanities*, meletakkan unsur “bentuk” sebagai protokol dalam proses perabaan. Sejak dari identifikasi masalah, analisis, hingga proses sintesis selalu dikendalikan oleh bayangan-

bayangan bentuk yang bersifat metaforis, adakalanya membayangkan sesuatu yang yang sudah ada, adakalanya tiba-tiba terlintas metafor yang olehnya dianggap belum pernah ada. Bentuk dalam bayangan imajinatif ini disebut dengan *heuristik*.

Perkembangan peradaban manusia banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, dan tidak terlepas dari peranan desain. Meskipun demikian dalam dunia akademis posisi desain belum mantap benar, apakah desain itu secara epistemologis berada di disiplin ilmu seni, enjiniring, teknologi atau ilmu sosial. Desain memang mengandung unsur seni karena adanya unsur *heuristic* dan estetik, mengandung unsur sains alami karena berkaitan dengan prinsip dan sifat fisiko kemikal dari material, mengandung unsur *engineering* karena pembentukan (*embodiment*) dari material hingga berfungsi, mengandung unsur teknologi karena melipatgandakan kemampuan manusia, dan ilmu sosial karena proses konfigurasi menjadi artefak dikendalikan oleh etika, moral dan nilai-nilai sosial lainnya. Dengan demikian tidaklah mengherankan bila hingga kini tidak ada satupun definisi desain yang memuaskan satu sama lain (Buchori, 2006)



Gambar 1 : Ilmu yang berkaitan dengan desain
(Sumber : Buchori 2006)

2. Nilai sebagai inti dalam ilmu desain

Nilai (*values*) adalah masalah yang sudah lama diperdebatkan tatkala gerakan metodologi memperdebatkan *Scientific methods* untuk desain. Esensi nilai yang harus termuat dalam suatu desain, antara lain :

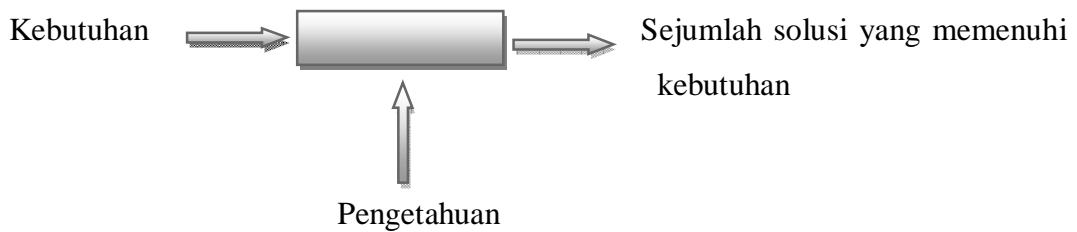
- a. Nilai ergonomi, yaitu ilmu gabungan dari *life sciences* (fisiologi, anatomi/antropometri, biomekanik), psikologi, dan injiniring (sistem alat/mesin) serta ilmu tentang kerja (kesehatan kerja).
- b. Nilai-nilai estetis (*craftsmanship* dan *workmanship*)
- c. Nilai-nilai etis/moral, misalnya misi pemberdayaan nilai sosial

B. PROSES DESAIN

Berbicara mengenai desain tidak dapat terlepas dari masalah proses. Karena melalui proses yang benar dan maksimal maka tujuan desain akan tercapai. Pekerjaan desain adalah pekerjaan yang tidak pernah habis karena selalu dibutuhkan desain yang lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan obyektif dan kendala yang berubah. Persoalan desain adalah suatu persoalan yang tidak mudah, karena “*open ended*”. Dikatakan open ended karena umumnya dalam suatu desain akan dihasilkan sejumlah solusi yang semuanya memenuhi syarat.

Menurut Dieter dan Singley proses desain secara prinsip tidak berbeda, terdiri atas :

- a. Pengenalan kebutuhan
- b. Definisi persoalan
- c. Pengumpulan informasi
- d. Pengembangan konsep desain
- e. Evaluasi desain
- f. Dokumentasi desain



Gambar 2 : Proses desain yang bersifat “*open ended*”, banyak solusi
(Sumber : Buchori 2006)

Seorang desainer harus berkarya berdasarkan cara pandang berikut :

- a. Kebutuhan harus dapat ditemukan
- b. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong munculnya desain baru
- c. *Life-cycle* sebuah produk makin pendek
- d. Kreativitas diperlukan untuk menghasilkan idea, desain dan produk yang lebih baik.

Sebuah desain harus memperhatikan dan mempertimbangkan semua aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan desain serta dampaknya. Sebuah desain hendaknya meningkatkan potensi, motivasi dan kesejahteraan masyarakat. Semua kompetensi yang dibutuhkan sebaiknya telah dilibatkan sejak awal proses desain. Dengan demikian desain yang dihasilkan telah mempertimbangkan segi-segi material, *manufacturing*, pemasaran, penggunaan, daur ulang/pembuangan, aspek hukum serta dampak sosialnya.

