

PERAN RISET DALAM PERWUJUDAN DESAIN

Oleh: Sunarmi*

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan hasil studi literatur untuk membahas tentang peran riset dalam perwujudan desain. Desain memiliki peran penting dalam pembentukan karakter manusia, mengingat desain dapat mempolakan manusia dalam pekerjaan sebagai salah satu kebiasaan. Kesesuaian antara desain dengan pengguna merupakan derajat paling tinggi pada kesuksesan desain, yakni desain yang baik. Ada beberapa tahap dalam perwujudan desain salah satunya adalah riset desain. Riset desain dilakukan untuk menentukan objek garap desain. Agar dapat dilakukan riset desain secara tepat perlu pemahaman sasaran dan manfaat riset desain. Unsur apa sajakah yang harus diperhatikan dalam riset desain, agar diperoleh objek garap desain yang tepat. Untuk menjawab permasalahan tersebut perlu dibahas tentang riset desain dalam proses desain.

Hasil pembahasan riset desain diperlukan pada proses desain pada setiap tahap. Pada tahap rumusan desain diperlukan riset desain. Sasaran riset untuk rumusan desain adalah (1) Potensi Daerah, (2) Tingkat Kompetisi, (3) Dinamika Konsumen, (4) Peluang Desain, (5) Perkembangan teknologi. Empat aspek tersebut menjadi dasar kelayakan objek garap atau rumusan desain. Data-data tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber di antaranya: literature, informan, dan fakta social atau data lapangan. Pemilihan literature didasarkan pada kelayakan atau kualifikasi dari penulis dan kemutakhiran literature. Informan dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan sesuai dengan keperluan informasi. Fakta sosial dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan.

Kata Kunci: Riset, Proses, Desain

ABSTRACT

This paper is to discuss the results of a literature study on the role of research in the design embodiment. The design has an important role in the formation of the human character, can pattern the design of the human mind at work as one of habit. Correspondence between the design of the user is the highest degree on the success of the design, the design is good. There are several stages in one embodiment is a research design. Research conducted to determine the design work on the design object. In order to do proper research needs to be an understanding of design objectives and benefits of the research design. What are the element that must be considered in the research design, in order to obtain work on the design of appropriate objects. To answer these problems need to be addressed on the research design in the design process.

The results of the research study design required in the design process at every stage. At the formulation stage of the research design required design. Target research to formulation design is (1) Potential Areas, (2) The level of competition, (3) Consumer Dynamics, (4) Opportunity Design, (5) development of technology. Four aspects are the basis for the formulation of feasibility or design work on the object. These data can be obtained from various sources including: literature, informants, and social facts or data field. The selection of literature on the eligibility or qualification didasarkan author and recency literature. Informants were selected based on relevant qualifications in accordance with the purposes of information. Selected for each social facts based on relevant qualifications.

Keywords : Research , Process , Design

PENDAHULUAN

Desain memiliki peran penting dalam pembentukan karakter manusia dalam satu komunitas. Sunarmi menjelaskan, desain dapat mempolakan perilaku manusia, karena dari satu alat yang memiliki bentuk, manusia melakukan aktifitas termasuk aktifitas budaya. Eksistensi bentuk dalam penggunaannya ditentukan oleh desain. Apakah dengan desain itu akan menjadikan manusia lebih beradap atau justru akan kehilangan jati diri, inilah pertanyaan yang harus direnungkan selanjutnya dicarikan solusi. Desain ada karena diciptakan manusia dan manusia menciptakan desain karena untuk memenuhi keperluan. Oleh karena itu desain tidak akan dapat diwujudkan tanpa melalui proses dan metode.

Metodologi memiliki kedudukan yang khusus karena adanya fenomena tertentu, yakni sebagai perangkat keilmuan desain. Metodologi desain baru dikenalkan pada dekade tahun 60-an melalui serangkaian gerakan metodologi desain yang dimulai di Inggris. Dasar pemikirannya adalah untuk mengantisipasi proses perancangan desain industri, sehingga kemunculannya seringkali dianggap sebagai suatu

upaya mengatasi cara-cara tradisional yang sudah tidak cocok terutama terkait dengan peran teknologi dan dalam sistem produksi. Alam kegiatan membuat desain membutuhkan kemampuan kreativitas, pengetahuan ilmiah dan pemahaman terhadap aspek-aspek teknologi. Oleh karena itu kegiatan membuat desain harus dikelola dengan cara prosedural.

Pemahaman terhadap fenomena pengguna menjadi bagian penting untuk dasar analisis desain pada proses desain. Walaupun dalam metodologi menunjukkan positivistik sangat mewarnai dalam karya desain, akan tetapi desainer memiliki kekuatan totalitas pemahaman fenomena sehingga dapat mengantarkan desainer paham dan sadar akan keahliannya yang komprehensif, sehingga akan tercipta keinovasian ataupun kreatifitas pada karyanya.

Permasalahan yang sering terjadi karena orientasi waktu dan uang bagi desainer dalam berkarya sering hanya mengikuti pasar, desainer tidak mau berpikir untuk bekerja secara maksimal dalam menciptakan desain. Walaupun bagi mahasiswa dalam merancang hanya karena tuntutan tugas, tanpa didasari oleh

analisis kebutuhan yang pasti. Oleh karena itu orientasi pengguna hendaknya dilakukan untuk riset desain dalam rangka meramalkan bentuk desain yang tepat bagi masyarakat. Hal ini bukan berarti desainer tidak memiliki kebebasannya dalam mewujudkan karya karena harus berorientasi pada pengguna. Kepatuhan pada kondisi kepentingan pengguna adalah mutlak. Akan tetapi kondisi pengguna adalah sebuah deskripsi yang dapat diterjemahkan oleh seorang desainer untuk divisualisasikan melalui tawaran desain yang kreatif dan inovatif. Pada tataran inilah seorang desainer memiliki kebebasan untuk penyusunan konsep desain. Seperangkat konsep yang didasari oleh kecerdasan pemahaman data lapangan yang sangat mendalam utamanya terkait dengan calon pengguna dan kemampuan teoritis maupun kemampuan praktis tentang desain merupakan bagian kegiatan dalam proses desain yakni masuk wilayah penelitian desain untuk penentuan program kerja desain atau *programming*.

Oleh karena itu pada tataran *Programming* seorang desainer harus diperkaya kegiatan penelitian mendalam terhadap suatu fenomena sehingga mampu menciptakan pre-

diksi-prediksi yang tepat mengacu pada objektivitas fenomena. Obyektivitas juga dapat diperoleh dengan cara brainstorming antar manusia yang tidak mengenal objek yang dimaksud agar diperoleh informasi yang objektif. Prediksi-prediksi dapat dilakukan mengacu pada beberapa teori sosial. Dengan demikian diharapkan dapat diwujudkan desain yang sesuai dengan fungsi seiring dengan situasi zaman.

Beberapa kasus kita dapat menengok para tokoh interior dahulu, mereka bekerja didasari pemahamannya terhadap fenomena alam, budaya, sosial bagi calon pengguna. Hal ini mengantarkan karya-karyanya menjadi karya besar karena tidak hanya sekedar mengikuti mode, tetapi memang sesuai dengan kondisi zaman. Contoh kasus kreatif Le Courbusier kemampuan penajaman analisis sosial pada waktu itu sehingga mampu menciptakan desain berdasar pada standart manusia yang sampai sekarang menjadi acuan kalangan perancang desain. Perkembangan pola pikir manusia, perkembangan teknologi, dan pemahaman terhadap kondisi sosial budaya setempat merupakan dasar utama penciptaan desain agar desain tetap tampil kekinian tanpa ke-

hilangan roh budaya dalam setiap periode bahkan mampu memiliki nilai seni tinggi sampai periode selanjutnya.

Mendasar pada uraian di atas muncul pertanyaan bagaimana langkah proses desain yang tepat untuk perumusan desain dalam proses desain. Kegiatan ini penting dilakukan untuk memberikan masukan proses kreatif pelaku desain, yang berdampak pada peningkatan kualitas karya bagi pelaku desain utamanya kesadaran pada karakter budaya bangsa bukan menciptakan desain baru budaya lepas dari akar budaya setempat.

PEMBAHASAN

Ada tiga hal utama terkait dengan desain yakni: manusia, proses, dan produk. Manusia memiliki kemampuan yang naturalistik untuk menciptakan suatu artefak yaitu bentuk benda yang memiliki fungsi dan makna. Proses merupakan teknik dan strategi membuat desain melalui cara tertentu. Produk desain adalah benda/desain yang dihasilkan berupa benda fungsional dan bermakna yang terbuat dari material yang dibentuk dan diselesaikan yang menyatu dalam atribut desain yang tercipta. Berkait dengan proses de-

sain merupakan kunci untuk penggolongan karya tersebut menjadi karya ilmiah atau bukan.

Proses desain adalah seperangkat cara untuk mewujudkan desain, yang demikian disebut metoda desain. Pada metoda desain perlu bantuan teknologi dan perangkatnya. Metoda desain diartikan sebagai suatu cara membuat desain, pengembangan dan aplikasi dari teknologi yang bisa membantu desainer dalam mewujudkan gagasannya. Metoda desain sebagai cara strategis memecahkan persoalan desain memiliki prosedur dasar agar dapat menghasilkan desain yang kompetitif. Desain merupakan karya fungsional yang mau tidak mau harus berorientasi pada pengguna. Namun demikian bukan berarti desainer tidak dapat mengungkapkan personal diri dalam setiap karyanya.

Pemahaman pada pengguna merupakan bagian kegiatan pertama yang tidak dapat ditawar pada proses desain. Pemahaman pada pengguna dilakukan melalui sebuah riset. Observasi dan pengukuran dalam tataran penalaran induktif untuk menentukan kelayakan rumusan desain. Riset awal sebelum menemukan objek garap ataupun setelah menemukan objek garap

mutlak diperlukan bagi seorang desainer. Riset awal pada proses desain termasuk dalam tahap input data. Riset dilakukan dalam rangka memperoleh informasi penting agar ditemukan objek garap yang tepat. Upaya memperoleh masukan atau informasi atau dapat disebut input data, yang dimaksud adalah usaha atau upaya pengumpulan data secara sistematis sebagai kegiatan ilmiah. Data yang dimaksud adalah sekumpulan informasi yang diperlukan oleh seorang desainer untuk dibahas dan dianalisis dalam rangka menemukan peluang pasar objek garap yang akan dicarikan pemecahan desainnya.

Pada tahap ini intinya merupakan tahap riset awal untuk merumuskan permasalahan desain. Riset awal dilakukan dalam rangka menemukan katagori interior yang tepat sebagai objek garap apabila desain bukan untuk pesanan. Sebelum dibahas tentang riset awal untuk menemukan objek garap, perlu dibahas sekilas tentang definisi interior. Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Kata interior mempunyai banyak pengertian. Pada pembahasan ini dibatasi kata interior merupakan perluasan dari pengertian ruang

sebagai tempat berlindung yang dapat memberikan pesan suasana. Fungsi interior tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga kebutuhan psikis terkait kesenangan, keinginan, hasrat, impian akan keindahan lingkungan maupun keindahan ruang itu sendiri. Secara umum interior dapat dikelompokkan menjadi dua interior rumah tinggal dan publik space. Terkait dengan Public Space, John F. Pile (1988: 342-370), mengklasifikasikan, bahwa yang termasuk interior public, meliputi: *shops, Shopping centers, showrooms, office design, bank, public buildings, museums, galleries, libraires, exhibition desidn, theaters, concert halls, auditoriums, arenas, temples and churches, institutional buildings, restaurants, hotels, and clubs, transportation, and work spaces*¹.

Berkait dengan interior *public space*, atau rumah tinggal, Riset Desain penting dilakukan. Interior publik termasuk dalam katagori bangunan umum, yang kemungkinan dikelola oleh pihak pemerintah, swasta, ataupun perorangan. Kehadiran bangunan umum baik yang di-

¹ John F. Pile , *Interior Design* (New York: Harry N Abrams ,1988), 342-370.

kelola perorangan, swasta ataupun pemerintah pada suatu daerah tidak dapat dilakukan tanpa mengikuti Arah Pengembangan Daerah.

Arah pengembangan daerah dapat dilihat pada Visi dan Misi daerah ataupun peraturan daerah yang sudah diterbitkan. Masing-masing daerah memiliki konsep pengembangan wilayah kaitannya dengan pendirian-pendirian bangunan umum maupun untuk perumahan. Informasi-informasi tersebut dapat digali melalui peraturan daerah atau surat ketetapan yang sudah ditetapkan masing-masing daerah, atau melalui informan yakni Pejabat terkait. Informasi-informasi tersebut merupakan data penting yang harus dimiliki desainer untuk menangkap peluang pendirian bangunan umum/tawaran interior publik sebagai objek garap. Peluang pendirian bangunan umum belum tentu sepenuhnya merupakan target nyata bagi suatu daerah yang dituangkan dalam peraturan atau keputusan daerah, namun dapat pula muncul karena kreativitas ide berdasarkan analisis potensi daerah. Pada analisis potensi daerah, desainer harus hati-hati mengingat dampak dari pemahaman potensi daerah adalah desain yang tanggap dan arif terhadap budaya

local. Seiring dengan perkembangan teknologi terkadang dapat menutup mata desainer melupakan potensi kearifan lokal yang layak mendapat perhatian.

Memahami potensi daerah berdasar pada data yang valid belum cukup untuk rumusan objek garap. Informasi lain yang tidak kalah penting adalah analisis tingkat kompetisi. Pembahasan atau analisis tingkat kompetisi, mau tidak mau akan mengantarkan pada penilaian bahwa tawaran desain atau objek garap yang ditawarkan termasuk dalam katagori inovasi atau dalam katagori kreatifitas. Desain dapat dikatagorikan dalam karya inovasi manakala desain itu sudah pernah ada dan akan dikembangkan. Pengembangan dapat diartikan luas, pengembangan fungsi dengan menambah aktifitas atau pengembangan bentuk desain mengacu pada aktifitas yang sama. Inovasi tidak harus dalam ranah renovasi yang artinya berangkat dari desain yang sudah ada, namun ketika pada suatu daerah sudah ada dan akan diwujudkan desain sejenis maka desain itu dalam katagori inovasi. Adapun desain dapat dikatagorikan dalam katagori hasil kreatifitas ketika wadah interior atau

objek garap yang ditawarkan pada suatu daerah belum pernah ada. Hal ini mengacu pada pendapat Baron (1976) definisi kreativitas yang menekankan pada produk yaitu: “*the ability to bring something new into existence*”.² Analisis ini harus didukung data valid terkait jumlah interior yang sudah ada yang dibandingkan dengan jumlah konsumen/ pengguna, atau analisis pada tataran kelayakan bentuk-bentuk desain interior yang sudah ada yang sejenis fungsi ataupun tidak sejenis fungsi. Data-data demikian dalam penyajian dapat dengan statistik sederhana tidak sekedar menyatakan belum pernah ada atau menyatakan ada dalam jumlah tertentu.

Desain yang baik adalah desain yang dapat mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya dapat sebagai wadah sesaat dan tanggap pada karakter budaya. Desain memiliki masa pakai yang tidak sesaat. Untuk dapat merumuskan masa pa-

² Kreativas memiliki beratus-ratus definisi. Luasnya definisi kreativitas yang berbeda-beda sehingga pengertian kreativitas dapat didefinisikan tergantung pada bagaimana orang mendefinisikan. Definisi-definisi kreativitas dapat dibedakan ke dalam dimensi person, proses, produk, dan *press*. Rhodes (1961) menyebut keempat dimensi kreativitas tersebut sebagai “*the Four P's of Creativity*”.

kai keberlanjutan sebuah desain diperlukan pemahaman pada dinamika sosial atau dinamika konsumen. Kemampuan desainer melihat dinamika konsumen artinya seorang desainer mampu menganalisis perubahan pola hidup manusia ke depan baik yang sifatnya kelompok maupun perorangan ataupun sejenis dalam katagori tertentu/ kelompok dalam katagori tertentu. Data-data demikian dapat diperoleh bergantung pada kecerdasan seorang desainer dalam menangkap fenomena di masyarakat dan kemampuan dalam memahami perkembangan social, serta kemampuan menangkap kebijakan pemerintah setempat. Orientasi dinamika konsumen tidak hanya pada pengguna namun juga memperhatikan arah kebijakan dan pengembangan dari suatu daerah. Analisis perubahan pola hidup ke depan penting untuk keberlanjutan desain kaitannya dengan analisis kebutuhan desain atau rumusan desain. Hal yang harus diperhatikan analisis perkembangan pola pikir berarti akan merumuskan prediksi. Pada rumusan prediksi mestinya dapat diungkapkan bagaimana perkembangan budaya yang tepat.

Desain, teknologi, dan budaya

merupakan tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan. Desain yang baik adalah desain yang tanggap terhadap perkembangan teknologi. Masa lampau sebagai bentuk fisik bukan berarti harus ditinggalkan namun bagaimana dengan teknologi, benda secara fisik menampilkan karakteristik masa lampau namun dapat tampil kekinian. Hal tersebut dapat tercapai manakala ada kemampuan desainer memahami perkembangan teknologi dan memahami sejarah masa lalu. Teknologi adalah wujud hasil kemajuan pola pikir manusia. Sejarah masa lalu dapat dipahami hanya dengan dilakukan dengan penelitian.

Analisis data yang tersebut di atas penting untuk disampaikan sebelum merumuskan desain dan harus diperoleh dari sumber data yang valid. Data bukan merupakan hasil rekayasa dari cerita/ dongeng atau perkiraan yang tanpa dasar. Dikatakan dongeng kalau data yang sifatnya berupa informasi namun tidak disertai sumber jelas, apalagi data terkait jumlah, kondisi, fisik atau informasi sifatnya menunjuk waktu ataupun kepemilikan. Data harus valid berdasarkan informasi dari informan terpercaya ataupun dari literatur yang valid dengan demikian

rumusan desain atau permasalahan desain benar-benar memiliki tingkat asas layak atau tingkat kepatutan karena dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pengolahan data tersebut di atas dinamakan input data. Input data meliputi: data dari literatur berupa kriteria-kriteria tuntutan, data lapangan/ objek, dan data umum tentang kondisi sosial. Ada saatnya sebuah data diperoleh dari lapangan, fakta sosial, dan dari literatur. Akan tetapi ada saatnya sebuah data hanya diperoleh sumbernya dari literatur. Atau sebaliknya, data diperoleh dari ketiga sumber itu, yang penting adalah keabsahan dari sumber data. Sumber itu layak sebagai sumber data karena datanya valid. Oleh karena itu memilih sumber data harus benar-benar dipertimbangkan karena pertimbangan sumber itu benar-benar layak sebagai rujukan. Data lapangan berupa fakta-fakta interior atau fakta kondisi fisik, sosial dari pemakai, dan konsep-konsep yang relevan untuk dianalisis dijadikan dasar perumusan masalah. Demikian pula data sosial dapat berupa informasi yang berkaitan dengan fakta pemakai atau fakta interior.

Pada tahap analisis dilakukan

tiga langkah yakni observasi, pengukuran dan penalaran yang sifatnya induktif. Tujuannya untuk mengetahui dan memahami persoalan yang dihadapi, mengetahui kebutuhannya, menyusun kebutuhan secara logis berkaitan dengan spesifikasi perwujudannya nanti dalam konfigurasi bentuk desain yang akan dihasilkan yang dapat dikatakan program ruang untuk desain.

Pada tahap sintesa diperlukan proses kreatif untuk input data tidak hanya untuk program ruang, pada tahap mencari ide gagasan, mengembangkan ide gagasan, memutuskan alternatif desain, dan memutuskan untuk memilih dari sekian alternatif desain.

SIMPULAN

Desain yang baik adalah desain yang peka terhadap pada budaya bangsa yakni desain yang mampu mempolakan perilaku cermin budaya bangsa. Untuk dapat menciptakan desain yang baik maka perlu proses secara prosedural tanpa mengabaikan riset desain. Riset desain memiliki peran penting untuk rumusan desain dan program ruang, rumusan pendekatan pemecahan desain dan rumusan alternatif serta keputusan desain. Berkait pada ru-

musan desain, riset desain diperlukan dengan sasaran riset: (1) Potensi Daerah, (2) Tingkat Kompetisi, (3) Dinamika Konsumen, (4) Peluang Desain, (5) Perkembangan Teknologi. Pemahaman pada lima aspek tersebut diperlukan pemahaman perkembangan teknologi, perkembangan pola pikir manusia yang tanggap terhadap budaya bangsa. Lima aspek tersebut menjadi dasar kelayakan objek garap atau rumusan desain. Data-data tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber di antaranya: literatur, informan, dan fakta sosial atau data lapangan. Pemilihan literatur didasarkan pada kelayakan atau kualifikasi dari penulis dan kemutakhiran literatur. Informan dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan sesuai dengan keperluan informasi. Fakta sosial dipilih berdasar pada kualifikasi yang relevan.

*Penulis adalah Staff Pengajar di Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta

DAFTAR PUSTAKA

Agus Sachari (Editor), *Paradigma Desain Indonesia*. Bandung: Inddes-Kelompok Studi Desain ITB, 1986.

_____, *Estetika Terapan Spirit-spirit yang Menikam Desain*. Bandung: Penerbit Nova, 1989.

Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Desain dan Dunia Keseni-irupaan Indonesia dalam Wacana Trans-formasi Budaya*. Bandung: Penerbit ITB, 2001.

_____, *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Keseni-irupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB, 2002.

John F. Pile , *Interior Design* . New York: Harry N Abrams, 1988.

Smith, C. Ray, *Interior Design in 20 th. Century America*. Terjemahan Sumartono. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 1987.

Sunarmi, *Interior Pracimayasa Pura Mangkunegaran Surakarta*. Surakarta: UNS Press, 2005.

Widihardjo, "Metodologi Perancangan Desain Interior". Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Metodologi Penciptaan Seni dan Desain tanggal 29 Nopember 2007 di ISI. Surakarta: Insitut Seni Indonesia Surakarta.