

WILAYAH EKSPRESI DAN DESIGN THINKING DALAM PROSES DESAIN

Hendra Rotama

*Desain Komunikasi Visual Politeknik Palcomtech
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia
e-mail: rotamahendra@gmail.com*

Abstrak - Desain secara estimologis berasal dari kata design (italia) yang berarti gambar. Arti dari kata tersebut diterapkan dalam disiplin ilmu desain dengan tujuan mengkomunikasikan ide dan kreatifitas tersebut kedalam bentuk visual, Namun pada keberlangsungan proses desain, banyak ditemukan tidak adanya pembatas antara wilayah personal dan pemecahan sebuah permasalahan kedalam bentuk visual. Beberapa gambar yang dihasilkan melalui komputer di anggap sebuah karya desain. untuk itulah perlu mengetahui batas ekspresi, wilayah design thinking dalam proses desain.

Kata Kunci - Ekspresi, *Design Thinking*, Proses Desain

I. PENDAHULUAN

Desain secara estimologis berasal dari kata design (italia) yang berarti gambar (Supriyono, 2010:7). Arti dari kata tersebut diterapkan dalam disiplin ilmu desain dengan tujuan mengkomunikasikan ide dan kreatifitas tersebut kedalam bentuk visual, sehingga memiliki arti dan nilai. Berhasil atau tidaknya sebuah desain yang dirancang berdasarkan seberapa efektif desain tersebut diterima oleh penerima pesan.

Untuk menghasilkan desain yang menarik, fungsional, dan efisien serta dapat memberikan umpan balik terhadap desain yang dihasilkan seorang desainer dituntut untuk memecahkan sebuah permasalahan dan menuangkannya kedalam bentuk ide. Menghasilkan sebuah desain yang menjadi tolak ukur di publik dan menyelaraskan dengan kebutuhan klien/konsumen dibutuhkan komunikasi untuk mengkordinasikan segala permasalahan yang dihadapi klien/konsumen agar tujuan dari desain tersebut tepat guna.

Perkembangan teknologi dan ketersediaan materi visual yang melimpah mempermudah sebuah perancangan dalam desain, akan tetapi desain yang dihasilkan jauh dari esensi desain itu sendiri. Visual yang dihasilkan berupa ungkapan personal dan tidak melalui proses desain. Penggunaan komputer dalam mewujudkan sebuah ide di asumsikan sebagai sebuah karya desain, padahal ada tahapan dan sasaran akhir dari perancangan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana memisahkan wilayah personal desainer dengan cara kerja desain, agar desain yang dihasilkan benar benar sampai pada *target audience*.

II. METODE

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif tanpa melakukan hipotesa ataupun asumsi tetapi lebih pada menerangkan fenomena secara praktis dengan merangkum teori yang ada dengan kondisi

lapangan yang dihadapi. Sumber data didapat dengan melakukan studi literature dari buku-buku yang terkait dan data dari internet untuk melengkapi gambar-gambar yang lebih *update*. Data yang diperoleh digabungkan dengan hasil pengamatan (observasi) di dalam kelas sehingga diperoleh rumusan masalah.

Memunculkan ide untuk menghasilkan desain desain yang menarik dan inovatif membutuhkan pemahaman desainer yang sangat peka terhadap solusi yang akan ditawarkan. Dalam menyikapi permasalahan seorang desainer dituntut mempunyai kemampuan berfikir kritis (critical thinking) agar dapat memberikan solusi yang terbaik (problem solving) dalam proses desain. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kesadaran di dalam menghubungkan pertanyaan-pertanyaan kritis ditambah kemampuan dan keinginan untuk bertanya dan menjawabnya pada waktu yang tepat (Brown & Keeley, 2011).

Teori yang berhubungan erat pada penelitian ini ialah teori model Logika Desain Pesan (B.J.O'Keefe, 2012). Teori desain pesan didasarkan pada kecenderungan seseorang dalam memanajemen tujuannya untuk kepentingan sampainya tujuan melalui pesan yang dipilihnya. B.J. O'Keefe dan Delia menyatakan bahwa pesan berbasis diri lebih kompleks dalam tindakannya karena mereka menentukan tujuan yang beragam. O'Keefe menggunakan term kompleksitas tindakan untuk merujuk pada bagaimana kebutuhan yang kompleks ini diatur dalam suatu interaksi. Logika Desain Pesan menyatakan bahwa setiap orang mempunyai alur pikiran berbeda yang digunakan dalam mengurus tujuan-tujuan yang saling

Namun pada keberlangsungan proses desain, banyak ditemukan tidak adanya pembatas antara wilayah personal dan pemecahan sebuah permasalahan kedalam bentuk visual. Beberapa gambar yang dihasilkan melalui komputer di anggap sebuah karya desain. Dalam perkembangannya desain berhasil menemp atkan diri sebagai sebuah disiplin ilmu yang sangat diminati bahkan memiliki peran yang sangat besar dalam kemajuan teknologi. Awalnya desain merupakan pengembangan dari wilayah seni rupa, dan memiliki kontribusi langsung dengan masyarakat, namun desain dianggap sebagai media baru yang memungkinkan pembaharuan capaian teknik dan ide.

Banyak penggiat seni mencoba tantangan baru dalam desain, seperti mempelajari fungsi tools pada *software*, penggunaan *software*, dan format yang dihasilkan. Namun sejatinya para penggiat seni tersebut tetap bekerja berdasarkan ide dan gagasan dalam seni rupa, lebih tepatnya seni murni. Banyak diantara mereka mengproklamkan mereka adalah desainer, hal ini berimbas pada masyarakat awam.

Jauh dari pada itu desain sebenarnya lebih mempunyai hubungan yang langsung dengan masarakat. Mereka mempunyai peran yang sangat begitu sangat besar terhadap masyarakat, seperti tanggung jawab, etika visual dan penyelesaian sebuah masalah yang ditemui. Seni murni pada umumnya lebih memberikan kemerdekaan pada senimanya. “Seni murni adalah satu asatunya tempat yang paling merdeka,” (Dharsono, 2004:22) Saya setuju dan sangat setuju dengan hal tersebut, sebab memang seharusnya tak ada batasan batasan yang perlu dikeaatuhip. Untuk itulah perlu diluruskan kembali tujuan dari desain tersebut, bukan sekedar memahami kemampuan teknis dari penggunaan software namun lebih kepada fungsi perancangan tersebut.

“Banyak yang mengira untuk menjadi desainer grafis cukup hanya mempelajari software komputer. Dengan menguasai berbagai software seseorang dapat leluasa mengekspresikan ide idenya” (Supriyono, 2010:10). Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa desain bukan hanya penguasaan software namun lebih kepada penyampaian pesan terhadap target audience.

Exspresi

Desainer grafis sudah menjadi profesi tersendiri seperti halnya pelukis, fotogrpher, pematung arsitek dan sebagainya. Namun perlu dipertegas bahwa desain grafis bukanlah seorang seniman murni layaknya pelukis yang berkarya atas kemauanya sendiri. (Supriyono, 2010:10). Dalam pemahaman ini desainer berfungsi sebagai penerjemah sebuah permasalahan yang nantinya akan dijadikan bentuk bentuk visual, bentuk yang dapat diartikan sama oleh target audince. Tidaka da sebenarnya yang salah dengan ungkapan personal dalam mewujudkan ide, namun ungkapan yang bersifat personal hanya dapat dipahami oleh yang mewujudkan ide tersebut tanpa harus dimengerti khalayak ramai.

Ekspresi atau ungkapan estetika merupakan cabang psikologi sepanjang sejarah yyang dipelajari dengan metode objektif. Fakta estetika itu fakta jiwa, suatu karya seni bagaimanapun tampak, namun bukan pada pengamatan semula, hanya hadir dalam pengamatan dan penikmatan. (Dharsono, 2004:9). Dari pendapat darsono dapat ditarik kesimpulan bahwa, ekspresi adalah ungkapan personal yang hanya dapat dinikmati oleh orang yang mengalami pengalaman yang sama dengan pengkarya.

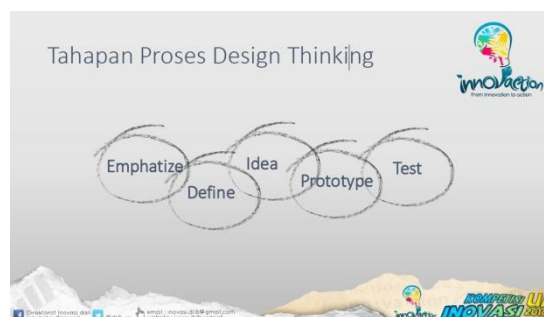
Tujuan ungkapan/ekspresi seni dibuat dan dinilai untuk dirinya sendiri, untuk keperluan lain, dan kita selalu akrab denganya dan kita sengaja membuatnya dan merenunginya. (Dharsono, 2004:12)

Design Thinking

Kemampuan dalam berpikir kreatif dalam menghasilkan desain-desain yang berbeda dan inovatif mutlak dibutuhkan seorang desainer untuk dapat berhasil dalam dunia desain. Kemampuan berpikir kritis (critical thinking) dalam menyikapi permasalahan dan kemampuan memberikan solusi yang terbaik (problem solving) dalam permasalahan merupakan bagian yang penting dalam kegiatan mendesain. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai

kesadaran di dalam menghubungkan pertanyaan pertanyaan kritis ditambah kemampuan dan keinginan untuk bertanya dan menjawabnya pada waktu yang tepat (Brown & Keeley, 2011).

Melakukan evaluasi dan analisa dari informasi yang diperoleh dan mendapatkan keputusan yang tepat mengarahkan pikiran desainer agar lebih hati hati dalam mengambil keputusan.

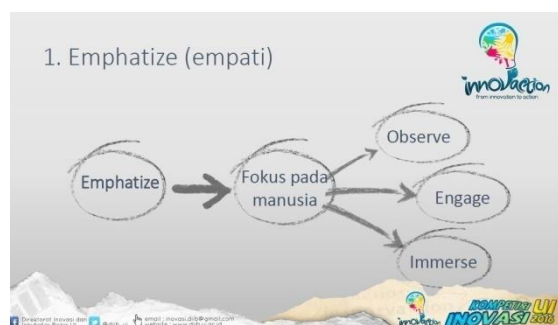


Gambar 1

Tahapan design thinking

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubutor Bisnis
Universitas Indonesia 2016



Gambar 2

Tahapan design thinking *Emphasize* (empati)

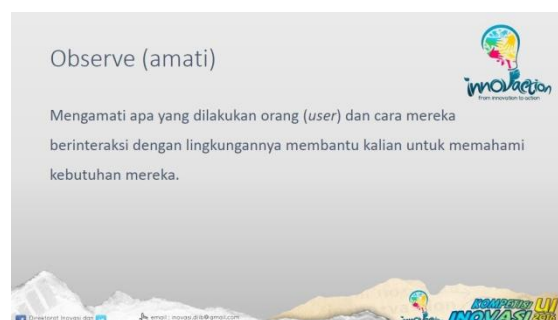
Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubutor Bisnis
Universitas Indonesia 2016

1. *Emphasize* (empati)

a. *Observe* (amati)

Mengamati apa yang dilakukan orang (*user*) dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya membantu kalian untuk memahami kebutuhan mereka.



Gambar 3

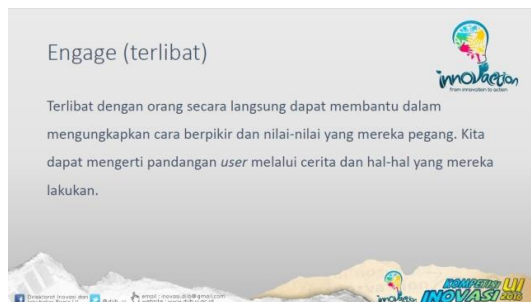
Tahapan design thinking *Observe* (amati)

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

b. Engage (terlibat)

Terlibat dengan orang secara langsung dapat membantu dalam mengungkapkan cara berpikir dan nilai-nilai yang mereka pegang. Kita dapat mengerti pandangan user melalui cerita dan hal-hal yang mereka lakukan.



Gambar 4

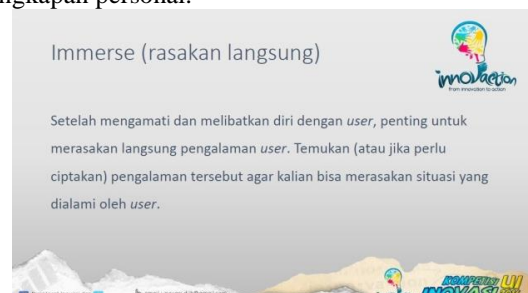
Tahapan design thinking *Engage(terlibat)*

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

c. Immerse (rasakan langsung)

Setelah mengamati dan melibatkan diri dengan user, penting untuk merasakan langsung pengalaman user. Proses ini berguna agar disainer dapat memposisikan dirinya sebagai target audience, dapat mengetahui bagaimana kebutuhan target audience dan memahami apa yang menjadi kendala mereka dalam permasalahan yang dihadapi. Hal ini sangat berbeda dengan proses seniman, karena ketika sebuah karya diciptakan memang murni ungkapan personal.

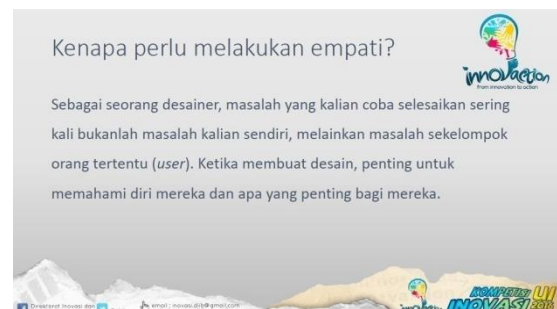


Gambar 5

Tahapan design thinking *Immerse (rasakan langsung)*

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016



Gambar 6

Tahapan design thinking

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

Sebagai seorang desainer, masalah yang kalian coba selesaikan sering kali bukanlah masalah kalian sendiri, melainkan masalah sekelompok orang tertentu (user). Ketika membuat desain, penting untuk memahami diri mereka dan apa yang penting bagi mereka.



Gambar 7

Tahapan design thinking *Define (menentukan)*

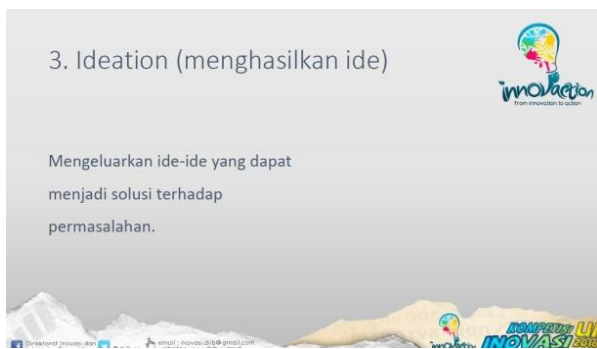
Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

Pada tahapan ini desainer mulai menentukan fokus pada user/target audience berdasarkan kebutuhan user/target audience, agar informasi yang dirancang benar benar samapai pada yang dimaksud. Tahapan ini mulai membahas rentang usia dan psikologi dari target audience, terkadang dalam proses ini sudah mulai muncul warna yang akan digunakan.

Mengeluarkan ide tentunya berdasarakan kebutuhan tadi, tidak hanya sekedar menghadirkan visual yang menarik namun tidak dipahami oleh user/target audience. Ide yang dimunculkan dapat di tuangkan dulu kedalam bentuk sketsa, atau lembar kerja yang nantinya dapat dipilih atau disempurnakan sebelum memasuki fase selanjutnya.

Dalam proses menghasilkan ide memang dituntut cara berikir desain (design thinking) yang benar benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Proses ini benar benar harus meredam ungkapan personal desainer, karena dapat mempengaruhi tingkat keterbacaan desain.

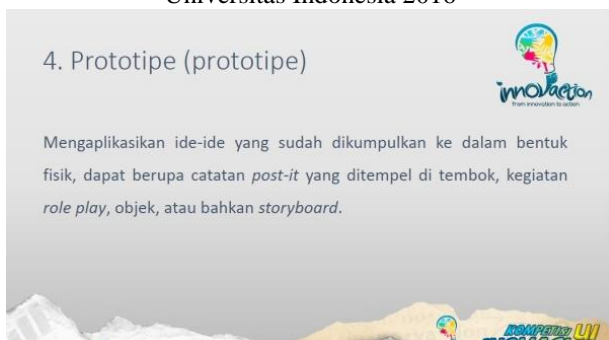


Gambar 8

Tahapan design thinking *Ideation* (menghasilkan ide)

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016



Gambar 9

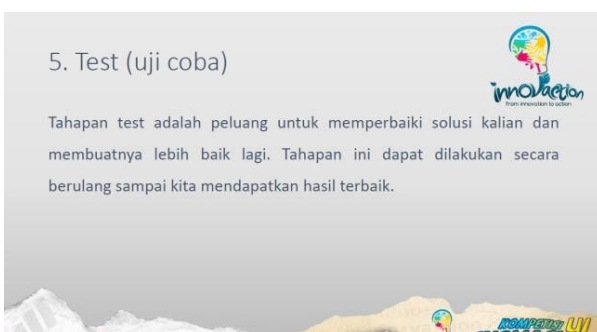
Tahapan design thinking *Prototipe* (prototipe)

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

Prototype merupakan pewujudan ide ke dalam bentuk fisik, namun masih memakai bahan dan media yang berbeda dengan ukuran yang sama. Dari prototype dapat dilihat seberapa berhasil ide tersebut diwujudkan ke dalam bentuk fisik.

Beberapa desainer terkadang melakukan perubahan bentuk fisik pada proses perancangan, bahkan disinilah proses yang memakan waktu sebab terkadang dari prototype baru bisa dikenali kelemahan desain yang dirancang.



Gambar 10

Tahapan design thinking *Test* (uji coba)

Sumber :

Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis
Universitas Indonesia 2016

Tahapan test adalah peluang untuk memperbaiki solusi membuatnya lebih baik lagi. Tahapan ini dapat dilakukan secara berulang sampai kita mendapatkan hasil terbaik.

Proses Desain

Dalam mendesain, proses yang dilakukan harus dapat memberikan solusi ataupun jawaban atas sebuah masalah desain yang dihadapi. Apakah yang dimaksud dengan masalah? Masalah adalah suatu kesulitan yang perlu dipecahkan dan dicari pemecahannya. Untuk memecahkan masalah

yang ada dalam desain, desainer menggunakan sebuah proses. Proses desain sering dijelaskan dengan tahapan yang tersusun. Walaupun dalam proses desain tahapan tersebut tidak harus secara berurutan atau menyeluruh tetapi sebuah proses tetaplah diperlukan dalam bidang kreatif untuk mengontrol hasilnya.

Dapat dilihat pada setiap tahapan, proses berpikir kritis dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan untuk menyelesaikan proyek. Pengetahuan yang diperoleh dalam program pendidikan desain merupakan dasar dari keterampilan dalam mendesain. Persiapan dalam pendidikan dan pengalaman selama belajar merupakan dasar dalam mengerjakan tugas seorang desainer. Tetapi permasalahan desain tidak selalu mendapatkan pemecahannya karena penerapan teori desain yang terbatas di bidang pendidikan desain. Untuk itu setiap permasalahan perlu dipikirkan secara cermat dan seksama untuk memecahkan permasalahan dalam mendesain. Dalam memecahkan masalah melalui proses desain dapat melalui beberapa tahapan yaitu

- (1) Analisa; yang meliputi mencari, *me-review* dan mengklarifikasi informasi dan menentukan tujuan. Tahapan Analisa meliputi *predesign* dan *programming*.
- (2) Sintesa; yang meliputi membawa semua informasi tersebut dan tugas lain bersama-sama untuk memberikan solusi. Tahapan sintesa meliputi *schematic design* dan *design development*, *contract documents* dan *contract administration*. Tahap dalam proses desain meliputi:
 - (a) *Programming*; yang merupakan tahap pengumpulan informasi dan data. Seorang desainer harus dapat mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang desain yang akan dibuat dan menjelaskan lingkup tanggung jawab dan *service* yang diberikan kepada klien. Informasi dan data proyek dapat diperoleh dari klien, pegawai, arsitek, dan lainnya yang terkait dengan proyek tersebut.
 - (b) *Schematic design*; tahapan di mana proses desain dimulai (*preliminary planning*) dan pengambilan keputusan desain sudah mulai dilakukan. Sketsa konsep, *bubble diagram* dan diagram antar ruang (*adjacency diagrams*) sudah mulai dibuat. Pada tahap ini desainer membuat penjelasan mengenai desain ataupun konsep desain.
 - (c) *Design development*; pada tahap ini, desainer dan klien sudah melakukan kesepakatan dan keputusan sudah diambil mengenai proyek yang dibuat. Desainer

sudah membuat gambar-gambar sesuai dengan keinginan klien.

(d) *Contract documents*; tahap ini berisi penyelesaian gambar konstruksi dan instalasi beserta spesifikasinya secara lengkap beserta *mechanical and electrical planning*. Semua gambar haruslah dikoordinasikan dengan berbagai pihak seperti pihak.

(e) *Contract administration*; tahap ini dibutuhkan untuk proyek ataupun pekerjaan yang akan di tenderkan kepada pihak lain.

(*Harvard Business Review*, 2008:86)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profesi desainer merupakan bidang yang berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas yang dimaksud bukan yang berhubungan dengan ekspresi pribadi dari desainer tetapi kreativitas dalam mengolah keinginan klien sehingga sesuai dengan yang diinginkan oleh klien. Profesi desainer berbeda dengan seni lain seperti pelukis, pematung ataupun seni murni lainnya di mana seniman bebas untuk membuat sesuatu berdasarkan keinginan tanpa harus mempertimbangkan kepentingan pihak lain.. Ada sebuah pernyataan yang menyatakan bahwa permasalahan tidak akan dapat dipecahkan apabila tidak diketahui secara jelas permasalahannya. Permasalahan harus diketahui secara jelas dan pasti untuk dapat ditemukan pemecahannya.

Adanya batasan batasan yang dimiliki oleh desainer bukan berarti desainer tidak memiliki ekspresi yang dimaksudkan dalam senirupa. Hal ini perlu disadari oleh desainer karena mereka memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, tanggung jawab akan karya yang telah dilemparkan ke publik. Eksperimen desain dapat dijadikan alternatif dalam menentukan bentuk akhir dari desain tersebut. Untuk mewujudkan sebuah desain yang benar benar dapat diterima oleh target audience memang memerlukan proses dalam mewujudkannya.

IV. SIMPULAN

Proses Desain memiliki tahapan-tahapan yang mesti dilakukan, mulai dari menentukan target audience, memunculkan ide sampai dengan pembuatan prototype. Tahapan tersebut membantu desainer dalam mengontrol setiap proses yang dilakukan, walaupun proses tersebut tidaklah harus berurutan satu dengan yang lain karena setiap desain memiliki kompleksitas dan kesulitan yang berbeda-beda tingkatannya, sehingga proses yang dilakukan tidak akan sama.

Adapun hasil yang ingin dicapai adalah desain yang maksimal dan memenuhi harapan klien/konsumen. Aspek-aspek bidang ilmu diluar bidang ilmu desain haruslah menjadi pertimbangan desainer dalam mendesain seperti psikologi, sosiologi, lingkungan dll. Kebutuhan desain masa depan adalah desain yang tanpa batas dan mampu meningkatkan kualitas hidup manusia. Desain mencakup semua aspek kehidupan yang mungkin dapat dipecahkan oleh imajinasi dan kreatifitas manusia. Makin maju teknologi akan berdampak pada makin berbaurnya profesi desain yang satu dengan yang lain sehingga yang membatasi hanyalah kode etik dan etika dalam berprofesi.

V. SARAN

Dalam penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan kekurangan diberbagai hal, namun sejatinya ini bermaksud untuk memposisikan fungsi desain sebagaimana mestinya. Merapikan kembali pemahaman tentang desain tersebut, agar karya karya yang dihasilkan mampu menjadi sebuah pemecahan masalah dalam masyarakat. Bukan berarti desainer minim tanpa ekspresinya namun ekspresi desainer mempunyai batas batas yang mengharuskan visual yang dihadirkan terbaca oleh target audience yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Browne, M. N., Keeley, S. M. (2011) *Asking the Right Questions: A Guide to Critical Thinking*. New York: Longman.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Dharsono Sony Kartika, Seni Rupa Modern, 2004, Rekayasa Sains
- Design Thinking. *Harvard Business Review*, 2008.
- Rahmat Supriyono, desain komunikasi visual teori dan aplikasi, 2010 Andi Publisher
- Jurnal Publikasi Direktorat Inovasi Dan Inkubator Bisnis Universitas Indonesia 2016
- O'Keefe, B. J. dan Bruce L. L. *Effect of Message Design Logic on The Content and Communication of Situation Presentation*. Indiana : University of Illinois 2012