

## Pertemuan I

### AWAL PERKEMBANGAN METODOLOGI DESAIN

Telaah mengenai metodologi desain dimulai antara dasawarsa 1950 sampai 1960-an, diawali agara-negara industri maju, terutama Inggris dan Amerika (Imam Buchori Z., "Desain, Sains Desain, dan Sains Tentang Desain" : Simposium Internasional Ilmu Desain di ITB,

Diawali dengan pelaksanaan beberapa konferensi mengenai metode desain dalam waktu yang hampir bersamaan di Inggris, Amerika dan (saat itu) Czechoslovakia, yang kemudian berlanjut dengan bergabungnya sejumlah pakar dan pemerhati sehingga menjadi suatu kelompok perintis yang mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran tentang metodologi desain (Jones, 1979).

Pada awalnya istilah *design* dan *designing* mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang (karya desain) .

Melalui riset tentang masalah desain (1987), Axel von Saldem telah menemukan bahwa pada pada akhir abad 16 di Italia terdapat kata *disegno interno* yang berarti konsep untuk karya yang akan dilaksanakan, dan kata *disegno esterno* yang berarti karya yang sudah dilaksanakan (Burdek dalam Widagdo, "Estetika dalam Perjalanan Sejarah - Arti dan Peranannya dalam Desain", Simposium Internasional Ilmu Desain, di ITB, 2005). Dari sinilah asal kata *design* atau *desain*. Yang jelas, dalam pengertian awal, kata desain selalu mengandung penekanan pada dihasilkannya gambar rencana (*drawing*).

Permbangan mutakhir dunia yang semakin kompleks, inklusif dan terbuka, dengan aan kebutuhan hidup yang semakin beragam, menyebabkan aktivitas perancangan dan perencanaan atau desain tidak lagi bertujuan menghasilkan benda-benda kongkret yang bersifat fisik (*tangible*), melainkan juga meluas pada sesuatu yang bersifat konseptual bukan-fisik (*intangible*), antara lain sistem pola kerja, panduan kerja atau Term of *Reference* (TOR), pilihan alternatif kebijakan,

dan lainnya. Format penampilannya, selain berbentuk gambar, juga berbentuk pertelaan tertulis, skema / diagram, model matematik, tabel, dan yang lainnya.

Metodologi desain terutama menelaah jalan pikiran yang menghasilkan konsep-konsep yang mendasari ditetapkannya suatu keputusan desain.

## 1. Pengertian Desain

Christopher Jones dalam buku *Design Methods* (1969) memaparkan pendapat beberapa pakar yang menaruh perhatian pada masalah desain dan metodologi desain, antara lain:

**M. Asimow** (Amerika Serikat, 1962)

*Decision making in the face of uncertainty with high penalties for error* (Pengambilan keputusan menghadapi ketidak-pastian dengan risiko tinggi bila melakukan kekeliruan).

**Christopher Alexander** (Amerika Serikat, 1962, 1963, 1964)

*Finding the right physical components of a physical structure* (Menemukan komponen fisik yang tepat untuk menciptakan suatu struktur fisik).

**P.J. Booker** (Inggris, 1964)

Simulating what we want to make (or do), before we make (or do) it as many times as may be necessary to feel confident in the final result (Melakukan simulasi atas sesuatu yang ingin diciptakan atau dilakukan sebelum benar-benar menciptakan atau melakukan sesuatu yang diinginkan tersebut. Simulasi dilakukan berulang-ulang, sesering yang dianggap perlu sehingga dirasa yakin akan hasil akhirnya).

**Bruce L. Archer** (Inggris, 1965, 1968)

*A goal directed problem-solving activity* (Aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan).

**J.B. Reswick** (Amerika Serikat, 1965)

*A creative activity - it involves bringing into being something new and useful that has not existed previously* (Aktivitas kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada).

**Christopher Jones** (Inggris, 1958, 1962, 1963, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969)

*The performing of a very complicated act of faith* (Suatu upaya yang rumit yang menunjukkan tindakan dan sikap kesetiaan atau ketaatan).

**J.K. Page** (Inggris, 1963, 1964, 1966)

*The imaginative jump from present facts to future possibilities.* (Lompatan imajinatif atau maya dari suatu keadaan atau fakta yang ada menuju ke kemungkinan-kemungkinan yang dapat dicapai pada waktu yang akan datang).

**E. Matchett** (Inggris, 1966, 1968)

*The optimum solution to the sum of the true needs of a particular set of circumstances* (Solusi optimum atas sejumlah tuntutan kebutuhan nyata dari suatu keadaan tertentu yang diinginkan).

**Imam Buchori Zainuddin**, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB (2005) dalam bidang keseni-rupaan: Upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan.

Dalam bidang rekayasa: Upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria efektivitas teknis dan berdasarkan efisiensi. Dalam hal ini bentuk adalah akibat.

Tidak mudah untuk menarik kesimpulan yang dapat mengakomodasi pendapat semua pakar tersebut secara utuh. Namun secara umum dan sederhana, untuk keperluan telaah selanjutnya dalam tulisan ini dapat disimpulkan salah satu pengertian aktivitas desain sesuai dengan pendapat Christopher Jones: *The initiation of change in man-made things* / Upaya melakukan perubahan pada barang-barang ciptaan manusia (C. Jones, *Design Methods*, 1969, ha1.6).

## 2 Lingkup Keahlian pesain dan Organisasi Profesi

Desain dalam pengertian visual (keseni-rupa) meliputi tiga bidang utama, yaitu Desain Produk, Desain Komunikasi Visual (Desain Grafis), dan Desain Interior. Hal ini tercermin pada struktur bidang studi di banyak perguruan tinggi bidang desain yang membedakannya dari bidang studi Seni Rupa Murni (*Fine Art*) dan Kria (*Craft*).

Ada tiga organisasi profesi tingkat international bidang desain, yaitu:

1. ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations),
2. ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), dan
3. IFI (International Federation of Interior Architects / Interior Designers).

Pada tahun 1983 ketiga organisasi profesi ini melaksanakan kongres gabungan di kota Hamburg (saat itu Jerman Barat). Kongres ini menghasilkan berbagai ketetapan berkaitan dengan aktivitas profesi desain. Salah satunya adalah Kode Tata Laku Profesi Desainer (*Professional Code of Conduct*). Kode tata laku ini berlaku bagi semua desainer yang tergabung dalam ketiga asosiasi profesi tersebut, termasuk desainer Indonesia.

Kode tata laku ini mengatur atau memberi rambu-rambu tanggung jawab moral bagi para desainer yang meliputi:

- Tanggung jawab terhadap lingkungan
- Tanggung jawab terhadap klien
- Tanggung jawab terhadap desainer lain
- Tanggung jawab terhadap honorarium (*design fee*)
- Tanggung jawab terhadap kompetisi/sayembara
- Tanggung jawab terhadap publikasi.

## KATEGORI METODOLOGI DESAIN

Secara umum metode desain dapat dibagi dalam dua kelompok, yaitu Metode Desain Konvensional dan Metode Desain Baru, yang tidak konvensional. Metode desain konvensional meliputi Metode Evolusi Kria atau Metode Vernakular (*Vernacular*) dan Metode Merancang dengan Gambar (*Design by Drawing*).

### Metode Evolusi Kria (Metode Vernakular)

Kria atau craft adalah suatu produk yang dibuat dengan menggunakan alat-alat sederhana yang mengutamakan ketrampilan tangan melalui proses kerja bersifat industri rumah. Barang yang dihasilkan memiliki kegunaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pelaksana kria dikenal sebagai perajin.

Pada metode evolusi kria, perancangan dan pembuatan barang dilaksanakan secara terpadu dalam satu proses yang dikerjakan secara individual oleh satu orang dan dengan tanggung jawab pribadi. Manusia menjadi titik sentral dari proses produksi.

Beberapa ciri metode ini antara lain:

1. Perajin kria tidak pernah atau sering tidak mampu menjelaskan pekerjaannya dengan gambar dan juga tidak mampu untuk memberikan alasan yang jelas atas keputusan desain yang diambil.
2. Produk akhir kria termodifikasi melalui proses pengerjaan berulang-ulang yang sangat sering serta mengandung proses percobaan dan kekeliruan (*trial-and-error*) selama berabad-abad.
3. Evolusi kria kadang-kadang menghasilkan komponen atau bagian dari produk yang tidak perlu atau tidak sesuai kebutuhan akan tetapi tetap muncul karena pelaksanaan pembuatannya bersifat duplikasi tradisional secara turun-temurun.
4. Tidak ada rekaman visual menyangkut bentuk keseluruhan produk serta alasan yang mendasari terjadinya bentuk tersebut sehingga tidak dapat diteliti kecuali dengan cara mengulang seluruh proses pembuatan produk itu dari awal.

5. Pada metode ini tidak dikenal peran desainer yang mandiri. Semua peran, mulai dari perancang, perencana, pembuat, bahkan kadang-kadang penjual, bergabung menjadi satu dalam diri satu orang, yaitu perajin.
6. Produk kria dapat menjawab tuntutan kebutuhan masyarakat penggunanya dengan sangat baik, karena aktivitas kria umumnya hadir di tengah masyarakat akar rumput (*grass root*).

### **Metode Merancang dengan Gambar (Design by Drawing)**

Proses merancang dengan gambar dilaksanakan menggunakan gambar dengan skala tertentu dan dilengkapi dengan model, pola, maket atau prototipe (*mock-up*) yang merupakan simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya. Dalam metode ini berlangsung proses *trial-and-error* bersifat simulasi melalui gambar dan terpisah dari proses produksi barang. Eksplorasi dan simulasi perancangan terutama menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis. Metode ini menghasilkan beberapa keuntungan dan kemudahan dalam proses produksi barang, antara lain:

1. Dimungkinkan untuk memilah proses pelaksanaan pembuatan produk menjadi beberapa bagian yang masing-masing bagian dapat dikerjakan oleh pihak yang berbeda. Dalam hal ini terjadi pembagian kerja (*division of labour*).
2. Metode ini memungkinkan pelaksanaan pembuatan produk yang besar dan rumit karena beberapa komponen pekerjaan dapat dilaksanakan oleh pihak yang berbeda. Hal seperti ini tidak mungkin dilaksanakan dengan metode evolusi kria.
3. Pembagian kerja yang terjadi memungkinkan pengerjaan produk dengan jumlah lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat karena beberapa komponen pekerjaan dapat dilaksanakan secara simultan pada waktu yang bersamaan dan komponen-komponen ini kemudian dirakit (*assembling*) menjadi benda karya desain yang diinginkan.

Di samping keuntungan dan kemudahan, metode merancang dengan gambar juga mengandung kelemahan, yaitu bahwa di dalam proses perancangannya tidak mampu mendeteksi masalah sosial yang ditimbulkan oleh produk yang dihasilkan. Perkembangan metode merancang dengan gambar melahirkan desainer sebagai suatu profesi baru yang mandiri.

Produk akhir yang dihasilkan metode ini adalah gambar (*drawing*). Pada hakikatnya pada metode-metode desain baru yang tidak konvensional, produk akhir yang dihasilkan juga meliputi gambar. Hal yang membedakannya dari metode desain konvensional adalah bahwa pada proses pemikiran dan eksplorasi serta pengujian konsep yang akhirnya menghasilkan (antara lain) gambar yang siap dilaksanakan pembuatannya sehingga menjadi barang.

Tercatat dalam sejarah bahwa Brunelleschi (1377 - 1446), seorang arsitek / desainer Italia, yang pertama menggunakan metode desain ini ketika dia menggambar rancangan arsitekturnya sebelum dilaksanakan serta merancang berbagai peralatan yang diperlukan untuk membangun gedung yang tinggi, di antaranya sistem derek (*crane*). Brunelleschi, dan Alberti mengembangkan teknik menggambar proyeksi untuk rancangan arsitekturnya. Teknik-teknik ini kemudian berkembang menjadi teknik menggambar perspektif. Dengan demikian teknik menggambar arsitektur pada abad ke 14 ini menjadi cikal bakal dari teknik menggambar rancang bangun yang kita kenal sekarang (Widagdo, *Desain dan Kebudayaan*, 2005 hal. 76 - 77).

### **Metode Desain Baru**

Metodologi desain mulai berkembang secara signifikan sejak dasawarsa 1960-an (Imam Buchori 2004), dan memunculkan banyak metode baru bidang desain. Terdapat kesamaan yang merupakan ciri dari semua metode baru ini, yaitu adanya upaya membuat jelas kepada publik atas isi pikiran desainer dengan mengeksternalkan proses pemikiran dalam mendesain suatu barang. Metode-metode ini dipergunakan untuk menelaah segala hal yang mendasari keputusan desain. Demikian juga untuk menilai kembali atau menguji suatu keputusan desain yang telah diambil. Ciri utama metode desain baru adalah sebagai berikut:

- Berusaha membuat jelas kepada publik (*stakeholder*) isi pikiran desainer. Dengan kata lain mengeksternalkan proses pemikiran desain melalui kata-kata (deskripsi), simbol matematis ataupun diagram. Publik yang dimaksud adalah pemilik (*owner*), pelaksana pembuatan (*producer*), pengelola (*operator*) dan pengguna.
- Terjadi pemisahan yang jelas antara proses pemikiran konsep dari benda yang akan dibuat dengan proses pelaksanaan pembuatan desain menjadi barang yang diinginkan.
- Proses perancangan diurai menjadi komponen-komponen desain yang kemudian ditelaah satu per satu secara terpisah. Demikian juga dengan proses pelaksanaan pembuatan barang, yang diurai menjadi komponen-komponen pekerjaan pelaksanaan yang dikerjakan secara terpisah.
- Desainer tidak lagi selalu individual melainkan juga kelompok. Dalam hal ini dikenal beberapa istilah, antara lain *Kelompok Desainer*, *Design Team*, *Design Board*. Dengan demikian kelahiran profesi desainer mandiri, yang diawali melalui metode merancang dengan gambar, semakin dipertegas.
- Dibandingkan metode desain konvensional, pihak yang berkepentingan dengan hasil desain pada metode desain baru ini lebih luas, meliputi pemilik proyek (*owner*), pengelola (*operator*), pengguna (*user*), dan otoritas pembuat dan pelaksana peraturan (*legislator*).