

Identifikasi Penerapan *Design Thinking* dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor

Savitri Kartika Dewi¹, Elvina Kurniawati Haryanto², Sherly De Yong³

Universitas Kristen Petra, Surabaya^{1*}
savitrimoo@gmail.com

Universitas Kristen Petra, Surabaya²
Universitas Kristen Petra, Surabaya³

Abstrak

Design Thinking sebagai pola berpikir kreatif diterapkan dalam pembelajaran perancangan desain interior maupun arsitektur. Program studi desain interior Universitas Kristen Petra juga menerapkan proses ini dalam pembelajarannya dengan lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Mata kuliah teori dan praktek Desain Interior dan Styling 2 di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra berupa ruang semi-publik, yaitu ruang kerja (*workspace*) yang mengakomodasikan aktivitas bekerja baik kerja administratif, kreatif dan terapan maupun produksi dari permasalahan riil. Teori dan praktik berkaitan dengan pengertian, permasalahan, dan terapan desain ruang kerja. Mahasiswa diharapkan mampu memahami teori, merumuskan permasalahan, dan memberikan solusi ruang kerja melalui desain komprehensif secara fungsi, teknis dan estetis. Penekanan konseptual dengan pendekatan penciptaan ruang yang "kondusif-efektif-efisien" dan sesuai dengan *image* perusahaan (*brand-image/corporate identity/visi-misi* perusahaan) untuk mengoptimalkan produktivitas kerja dengan penerapan proses *design thinking*. Metode yang dilakukan oleh mahasiswa bisa berbeda satu sama lain, oleh karena itu perlu diidentifikasi metode yang dipakai tiap tahapan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan. Metode yang dipakai adalah penelitian kualitatif dengan *interview contextual inquiry* untuk mendapatkan proses *design thinking* dari empat mahasiswa program studi desain interior Universitas Kristen Petra, yang akan diidentifikasi sebagai analisa apakah proses kegiatan dan hasil yang dilakukan sesuai dengan acuan yang ditetapkan. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa proses *design thinking* sebagai tuntutan tugas di tiap tahapannya bisa sama dan bisa bervariasi metodenya seperti pemilihan metode menggunakan *affinity diagram*, *empathy map*, dan lain-lain.

Kata kunci: *design thinking*, pembelajaran, perancangan, kantor

1. Pendahuluan

Perancangan desain produk maupun interior membutuhkan metode untuk menganalisa solusi yang dibutuhkan dalam setiap permasalahan dimulai dari visual produk/interior hingga kebutuhan pengguna. Metode yang biasanya dipakai adalah metode berpikir kreatif/*design thinking*. *Design thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna/*user*. Tahapan yang ada dalam *design thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Ford, 2010).

Tahap *Empathize* berfokus untuk memahami manusia tentang pemikiran, keinginan, dan kebutuhannya. Tahap ini diperlukan karena masalah yang diselesaikan oleh desainer adalah masalah *user*, sehingga penting bagi desainer untuk memahami *user*. Pada tahap *Define*, permasalahan yang disebut *point of view* yang mengarahkan desainer kepada sebuah *insight*

dan kebutuhan *user*. *Insight* didapatkan dari proses menganalisa informasi. Tahap *Ideate* berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. Ide-ide dapat didapatkan dari membuat *prototype*, membuat sketsa, *bodystorming*, dan membuat *mind-mapping*. Tahap ke-empat dalam *design thinking* adalah *Prototype* yang merupakan pengaplikasian ide dalam bentuk fisik seperti catatan *post-it*, *role-play*, objek, dan *storyboard*. Tahap ini dapat dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan untuk diperbaiki kembali dan untuk mempermudah memahami desain. Tahap terakhir adalah *Test* yang bertujuan untuk menguji solusi yang telah dibuat untuk menyelesaikan masalah dan untuk memahami *user* lebih dalam lagi. Tahapan ini diulangi berulang kali hingga mendapatkan hasil yang terbaik.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka timbul pertanyaan apakah *design thinking* antara satu orang dan orang lainnya dapat berbeda tahapan/metodenya? Selain itu, apakah *design thinking* dapat dipakai secara optimal?

1.2 Tujuan

Tujuan dari identifikasi *design thinking* ini adalah mengidentifikasi apakah metode yang dipakai dalam tahapan *design thinking* yang sudah ditentukan dapat bervariasi dan dapat berjalan secara optimal.

2. Metode

2.1 Partisipan

Penelitian ini melibatkan 4 orang mahasiswa program studi desain interior Universitas Kristen Petra, dari kelompok dengan dosen pembimbing yang berbeda. Setiap kelompok mendesain untuk klien yang berbeda pula.

Mahasiswa yang berpartisipasi adalah : William (P1), Yoshudara (P2), Lauren (P3), dan Iriene (P4). Seluruh partisipan berasal dari satu angkatan yang sama dan proyek perancangan dilakukan saat menempuh studi pada semester 4 dalam mata kuliah Desain Interior & Styling 2.

2.2 Identifikasi

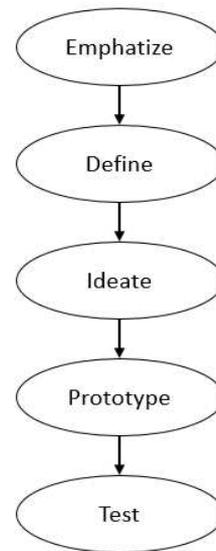
Dalam mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan partisipan, digunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan memahami dan menganalisa keselarasan ketentuan *design thinking* yang telah ditetapkan di perkuliahan dengan proses pengerjaan proyek partisipan disertai dengan kajian literatur. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, atau perilaku dari sudut pandang partisipan (Rahmat, 2009).

2.3 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode *interview contextual inquiry*, dilakukan dengan berkomunikasi langsung serta melihat kembali berkas desain partisipan untuk mengetahui kegiatan dan pendapat partisipan tentang proses perancangan kantor dengan menggunakan *design thinking* yang telah ditentukan (Rahmat, 2009).

3. Pembahasan

Pada proses perancangan desain interior kantor, kepala studio perancangan beserta dosen pembimbing telah membuat modul pembelajaran/silabus sebagai acuan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran. Panduan yang dibuat merupakan jabaran dari proses *design thinking* yang telah ditetapkan, yaitu tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* (De Yong, 2017).



Gambar 3.1 Skema *design thinking*

Dalam tahap *Emphatize*, mahasiswa mencari satu klien dengan objek riil, lalu mempelajari *user* dan menemukan eksistensi masalah desain melalui proses observasi, empati, wawancara, studi literatur dan tipologi. Target luaran dari tahap ini adalah data tampak luar dan tampak dalam, yang berisi suasana ruang, bentuk bangunan, gaya arsitektur dan interior, elemen interior (material, bentuk, ukuran, dan warna), sistem utilitas dll. beserta foto/gambar/sketsa. Data kebutuhan *user*, seperti profil *user*, pola aktivitas *user*, struktur organisasi pengelola, peraturan gedung, dll. dengan metode yang dapat dipilih sendiri menyesuaikan kebutuhan. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Hasil eksplorasi studi literatur, seperti definisi, jenis atau macam dan kriteria ruang kerja, sistem kerja, sistem *filling, storage, brand image*, dll.
- Data eksplorasi tipologi terhadap objek-objek sejenis.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama ini dilakukan secara kolaborasi dalam

kelompok. Dari pengumpulan data, didapati seluruh partisipan melakukan langkah-langkah yang diminta meskipun urutannya ada yang berbeda-beda. Perbedaan terjadi karena proses mencari dan mendapatkan klien yang beragam. Jika klien didapat dengan cepat, maka tahapan yang dijalankan sesuai silabus. Namun jika tidak, maka eksplorasi studi literatur dapat dilakukan sambil mencari klien.

Pada proses mempelajari kebutuhan dan mengenal *user*, seluruh partisipan menggunakan *empathy map* sebagai metode utamanya, dimana dalam proses perumusannya dilakukan bersama-sama dalam satu kelompok. Penggunaan metode ini sesuai arahan dari kepala studio dengan bimbingan dosen pembimbing masing-masing kelompok.

"Menurut saya, tahap ini sangat penting. Karena tanpa mengerti pengguna, maka solusi yang kita buat bisa tidak tepat dan tidak dapat menyelesaikan solusi. Bahkan malah membuat masalah baru." - William (P1)

3.2 Define

Mahasiswa diminta menemukan dan mempertajam eksistensi masalah desain melalui proses analisa, *programming* dan *problem seeking* pada tahap ini. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Analisis mengenai tapak, aktivitas pemakai, kebutuhan ruang dan fasilitas, persyaratan & besaran ruang, karakteristik ruang, *zoning-grouping* dan sirkulasi.
- *Design framework*, sebagai rangkuman dan rumusan hasil analisa.
- *Problem statement* dan konsep umum, sebagai rumusan untuk menyelesaikan permasalahan desain.
- *Design Thinking*, dengan tahapan desain sesuai yang diinstruksikan (5 tahap) dan uraian metode masing-masing.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua ini dilakukan secara kolaborasi dalam kelompok dan dilanjutkan dengan kegiatan individu. Dari wawancara terhadap partisipan, didapati seluruh partisipan melakukan langkah-langkah yang diminta. Proses perumusan masalah yang menghasilkan *design determinant* dilakukan bersama rekan sekelompok dengan metode *affinity diagram* sesuai arahan kepala studio melalui bimbingan masing-masing dosen pembimbing.

Kemudian dilakukan penyusunan *programmatic concept* yang dilakukan partisipan secara kolaborasi kelompok, namun penyusunan *zoning* dan *grouping* dilakukan secara individu. Selanjutnya, perumusan *framework* dan *problem statement* dilakukan perorangan. Pada perumusan *design thinking*, separuh partisipan tidak melakukan kegiatan ini karena dianggap kurang perlu. *Design thinking* yang telah dijabarkan pada modul pembelajaran/silabus dirasa sudah cukup mewakili proses berpikir partisipan sehingga tidak perlu dibuat ulang.

"Apakah design thinking itu sebagai panduan dalam langkah mendesain, atau justru review terhadap langkah apa saja yang sudah kita lakukan?" - Yoshudara (P2)

3.3 Ideate

Pada tahap ini, mahasiswa mulai memikirkan ide dan melakukan *brainstorming* dengan menggunakan metode-metode desain yang dipilih sendiri sesuai kebutuhan. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Konsep desain, yang dapat mendasari semua implementasi desain.
- Berkas transformasi desain, dari konsep ke implementasi bentuk dan pengembangannya menggunakan berbagai metode visualisasi (misalnya: metode olah bentuk model (dengan maket studi) dan sketsa konseptual manual maupun komputerisasi.)

Sebagian partisipan melakukan *brainstorming* dan merumuskan konsep dengan metode *mind mapping*. Dalam merumuskan konsep desain, partisipan berangkat dari *problem statement* yang telah dibuat lalu merumuskan konsep sebagai solusi yang dianggap paling tepat. Konsep desain tersebut kemudian diturunkan menjadi terapan-terapan solusi dalam desain interior.

Pada proses transformasi desain, seluruh partisipan menggunakan metode skematik desain sebagai permulaan visualisasi ide. Kemudian ada yang melanjutkan dengan maket studi, namun sebagian besar langsung melakukan *3D modeling* secara digital.

"Dari konsep yang saya buat, diharapkan turunan aplikasi desainnya dapat menjadi solusi yang efektif untuk ruang kantor klien. Selain itu juga dapat mewadahi kegiatan kerja di masa

sekarang hingga kedepannya." - William (P1)

"Konsep desain yang saya tawarkan berangkat dari permasalahan secara aktivitas, ruang, dan kesan yang ingin disampaikan. Dari segala problema itu, saya rumuskan konsep besarnya untuk mewadahi solusi-solusi yang saya buat."

- Lauren (P3)

3.4 Prototype

Tahap *Prototype* berisi proses studi spasial implementasi model 3D dan presentasi desain final. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Visualisasi perspektif 3D.
- Maket presentasi skala 1:50.
- *Design board* dan kelengkapan presentasi lainnya selain berkas desain.

Tahap ini dilakukan seluruh partisipan sesuai dengan tuntutan tugas yang diberikan. Sebagian partisipan menganggap pembuatan *3D modeling* dan gambar kerja yang final merupakan kegiatan tahap *Prototype*, sehingga terjadi keambiguan ketika partisipan diwawancarai.

"Di tahap ini, saya membuat perspektif dan gambar kerja pendukung lainnya secara final. Juga maket presentasi, design board, serta penyusunan berkas desain final untuk keperluan evaluasi di akhir semester." - Lauren (P3)

"Ide yang didapat dari tahap ideate dicoba implementasinya baik dengan visualisasi 3D maupun maket studi. Ketika masih ditemukan kekurangan, maka kembali ke tahap ideate untuk menemukan solusinya" - Iriene (P4)

3.5 Test

Dalam tahap ini, mahasiswa mempresentasikan tahapan ide hingga *prototype* yang telah dilalui untuk mendapatkan *feedback* baik dari dosen pembimbing maupun klien. Mahasiswa juga diminta membuat *interior styling* pada salah satu sudut ruang *user*. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Sketsa *Interior Design (ID) Styling*, secara individu dan kelompok.
- *Styling board* dan rencana anggaran belanja (RAB kelompok), setelah pelaksanaan *ID styling*.

Pada tahap ini, partisipan kembali bekerja secara berkelompok untuk mewujudkan *ID*

styling yang dituntutkan. Tugas ini diawali dengan pembuatan sketsa desain *styling* individu, yang kemudian dirundingkan dengan rekan sekelompok untuk pengembangan menjadi satu rancangan akhir yang akan diwujudkan di salah satu sudut ruang *user*.

Kelompok juga diminta membuat satu *ID styling board* sebagai bentuk penyajian dan presentasi, sebelum dievaluasi oleh dosen pembimbing dan diberi *feedback* untuk pengembangan dan perbaikan desain individu maupun kelompok.

"Tahap test merupakan tahap yang paling menegangkan karena disini kami dievaluasi, dinilai, dan diberi feedback atas seluruh hasil desain yang dibuat." - Iriene (P4)

4. Pembahasan Hasil

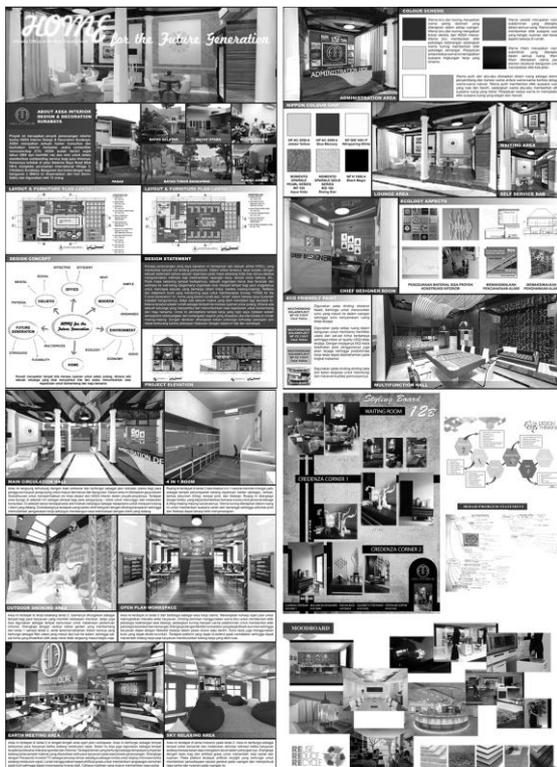
Tahap *Empathize* dijalankan seluruh partisipan secara kolaborasi dengan rekan satu kelompoknya, dengan hasil akhir sesuai silabus. Urutan langkah kerja yang dijalankan setiap kelompok bervariasi, tergantung proses pencarian klien. Seluruh partisipan menggunakan metode *empathy map* dalam mendalami klien/pengguna atas instruksi kepala studio.

Proses perumusan *programmatic concept* dan perumusan *design determinant* serta *design framework* dilakukan partisipan secara kolaborasi kelompok pada tahap *Define*. Sedangkan pembuatan alternatif *zoning-grouping* dan *problem statement* dilakukan secara individu sesuai penilaian dan keputusan masing-masing. Pengerjaan di tahap ini sesuai dengan yang tertera pada silabus, karena setiap langkah saling berhubungan dengan langkah berikutnya.

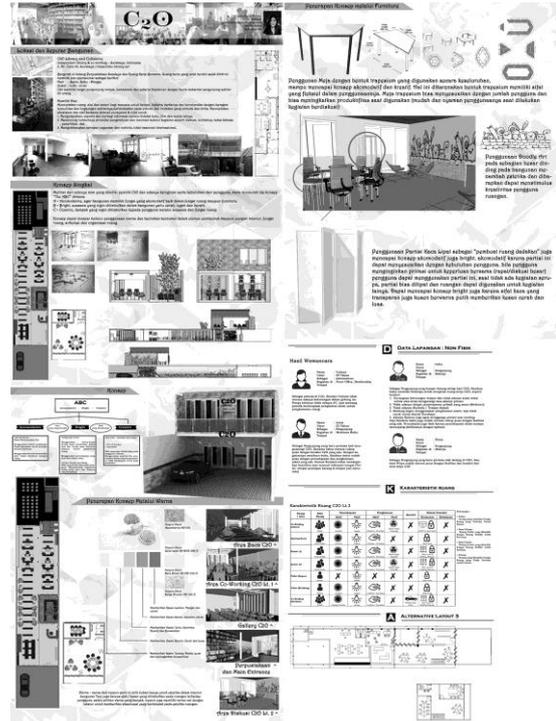
Pada tahap *Ideate*, konsep dibuat dengan berangkat dari permasalahan yang ada sehingga menjadikannya solusi yang tepat. Sebagian partisipan membuat konsep terlebih dahulu kemudian diturunkan ke berbagai solusi aplikatifnya, sebagian lainnya menyatukan solusi yang ditawarkan dibawah suatu payung konsep. Ketika membuat transformasi desain, mahasiswa diharapkan membuat sketsa ide awal secara manual baru setelahnya dikembangkan dengan visualisasi *3D modeling* untuk nantinya diolah menjadi perspektif yang dirender.

Tahap *Ideate* dapat terulang lagi apabila pada tahap *Prototype* masih diperlukan pengembangan atau perubahan terapan desain, sehingga menjadi siklus yang berkesinambungan hingga hasil yang diharapkan telah final. Banyaknya siklus yang terjadi bergantung pada tiap individu. Setelah itu, partisipan membuat maket presentasi, berkas desain, serta *design board* sesuai tuntutan kepala studio yang tertera pada silabus.

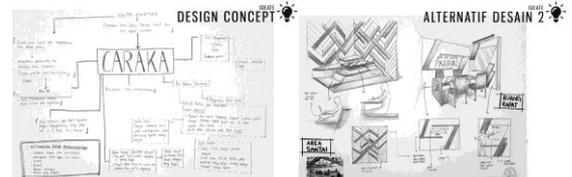
Proses *ID styling* sebagai praktik realisasi desain dilakukan berkelompok pada tahap *Test*. Setelah itu, dilakukan evaluasi akhir dan penilaian oleh dosen pembimbing masing-masing baik secara evaluasi desain individu maupun hasil *ID styling* kelompok.



Gambar 4.1 Berkas desain William (P1)



Gambar 4.2 Berkas desain Yoshudara (P2)



Gambar 4.3 Berkas desain Lauren (P3)



Gambar 4.4 Berkas desain Iriene (P4)

5. Kesimpulan

Dari hasil identifikasi *design thinking* tiap mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa meskipun tahapannya sama, namun metode yang dipakai tiap individu dapat berbeda. Tidak semua mahasiswa dapat bekerja dengan tahapan yang sama karena gaya bekerja individu yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat disebabkan karena klien dan solusi yang ditawarkan beragam, juga pola pikir dan kerja tiap partisipan yang berbeda.

6. Pustaka

- De Yong, Sherly (2017), *Silabus Desain Interior & Styling 2*, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Ford, Corey (2010), *An Introduction to Design Thinking - Process Guide*, Institute of Design at Stanford, Stanford, California.
- H. Karen, J. B. Wendell, and W. Shelley (2005), *Rapid Contextual design: A How-To Guide to Key Techniques for User-Centered Design*. Morgan Kaufmann, San Fransisco
- Rahmat, Pupu Saeful. (Januari-Juni 2009), "Penelitian Kualitatif", dalam *EQUILIBRIUM*, V/09 p:1-8, Universitas Brawijaya, Malang.