

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Topik Penelitian

“Strategi Desain DNA Studio dan Penerapannya dalam Proses Desain.”

1.2. Latar Belakang

Strategi desain adalah serangkaian langkah yang dilakukan oleh desainer di dalam sebuah proses desain (Afacan dan Dermikan dalam Thompson dan Blossom, 2014). Secara umum, strategi desain merupakan jalan yang dipilih desainer dalam proses desain yang mereka jalani. Di dalam strategi desain tidak ada strategi desain yang benar atau salah, karena strategi desain memiliki sifat subjektif. Strategi desain yang dimiliki setiap desainer dapat berbeda satu dengan yang lainnya, karena strategi berasal dari pemahaman interpretasi pribadi setiap desainer (Dermikan dalam Thompson dan Blossom, 2014). Dalam praktiknya di proses desain, strategi desain dapat diimplementasikan dalam bentuk yang berbeda-beda. Strategi dapat diimplementasikan dalam bentuk tindakan atau tahapan di dalam proses desain, namun juga dapat berupa prinsip yang mengarahkan jalannya proses desain yang dilakukan oleh desainer.

Sebagai sebuah bagian dari proses desain, pembahasan mengenai strategi tidak dapat dipisahkan dari proses desain. Seperti yang dituliskan oleh Lawson dalam bukunya yang berjudul “*How Designers Think*”, proses desain adalah sebuah

proses yang tidak terbatas (*endless*). Proses desain diawali oleh *design problem* dan diakhiri oleh *design solution*. Akan tetapi di dalam realitanya, *design problem* yang baru dapat muncul seiring dengan ditemukannya *design solution*. Hal ini membuat proses desain berjalan tanpa henti untuk menemukan *design solution* bagi *design problem* baru yang terus bermunculan. Pada akhirnya, proses desain tidak diakhiri saat semua *design problem* sudah diselesaikan. Akan tetapi sebuah proses desain dapat berakhir saat desainer sudah merasa puas dengan desain yang dihasilkan atau saat batas-batas yang ditentukan telah dilewati. Terdapat beberapa faktor yang menjadi *constraint* untuk menolong desainer dalam menentukan jalannya proses desain. Pertama terdapat faktor internal, yakni faktor yang masih dapat dikendalikan oleh desainer, seperti prinsip desainer dan tujuan desain. Kedua, terdapat faktor eksternal, yakni faktor yang berada di luar kendali desainer, seperti kondisi *site* dan regulasi-regulasi yang ada.

Melalui penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa strategi desain DNA Studio juga merupakan bagian dari proses desain yang dilakukan DNA Studio. DNA Studio merupakan sebuah konsultan desain interior dan arsitekur yang dipimpin oleh desainer interior Leonie Natania (selanjutnya akan disebut LN) dan arsitek Leonhart Raymond (selanjutnya akan disebut LR). Proses desain DNA Studio dijalankan berdasarkan strategi desain DNA Studio yang dibentuk oleh LN dan LR sebagai *principal* dari DNA Studio. Strategi desain digunakan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki DNA Studio, serta menolong DNA Studio untuk menghasilkan desain ruang yang sesuai dengan nilai yang dimiliki DNA Studio.

Di dalam tahapan konsep desain, LN dan LR berusaha untuk menampilkan pemahaman mereka akan keinginan dan kebutuhan klien. Pada tahapan ini, LN dan LR menyampaikan proposal desain DNA Studio melalui *moodboard*. Hal menarik pada tahapan ini berada pada pilihan gambar yang diberikan oleh LN dan LR di dalam *moodboard*. Setiap gambar yang ditampilkan, memiliki peran untuk merepresentasikan proposal desain DNA Studio sekaligus memicu klien untuk menyampaikan pandangan mereka. Melalui hal tersebut, LN dan LR bertujuan untuk mengikutsertakan klien di dalam proses desain sembari menjaga hasil desain tetap menampilkan nilai-nilai DNA Studio.

Pemaparan diatas merupakan salah satu contoh implementasi dari strategi desain DNA Studio di dalam proses desain yang terjadi. Penulis melihat bahwa masih banyak pendekatan lain yang dilakukan DNA Studio di dalam proses desain sebagai bentuk implementasi dari strategi desain. Di balik itu semua, strategi desain DNA Studio mengandung nilai-nilai yang menarik untuk dipelajari dan ditelusuri lebih dalam lagi. Pada akhirnya, penulis memutuskan untuk memfokuskan penelitian kepada “Strategi Desain DNA Studio dan Penerapannya dalam Proses Desain” yang akan dibahas melalui studi kasus proyek Susuru dan rumah tinggal Permata Buana.

1.3. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian “Strategi Desain DNA Studio dan Penerapannya dalam Proses Desain” adalah: Bagaimana peran strategi desain DNA Studio dan penerapannya dalam proses desain?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam strategi desain DNA Studio.

1.5. Kajian Teori

Berikut ini merupakan beberapa referensi yang digunakan oleh penulis di dalam penulisan penelitian:

(1) *Interior Design Handbook of Professional Practice*

Proses desain terdiri dari tiga tahapan, yaitu pre-desain, *schematic design* dan *design development* (Coleman, 2002). Setiap tahapan proses desain dijabarkan melalui penjelasan mengenai tujuan, fungsi, langkah, strategi serta *output* yang dihasilkan. Pembahasan Coleman mengenai proses desain akan digunakan penulis untuk meneliti proses desain yang terjadi di dalam DNA Studio. Saat menjabarkan pemahamannya, Coleman menggunakan kacamata profesi desain interior, sehingga teori yang ditulisnya dapat relevan dengan proses desain yang terjadi di dalam DNA Studio.

(2) *How Designers Think*

Di dalam buku ini, Lawson menjabarkan dasar – dasar pemikiran yang mengarahkan desainer dalam menghasilkan sebuah karya desain. Pada sub-

bab *Design Strategies*, secara khusus Lawson memaparkan pemikiran yang mendasari strategi desain di dalam proses desain setiap desainer. Dalam pembahasannya, Lawson tidak menyebutkan strategi - strategi desain secara konkret. Lawson menjelaskan aspek-aspek apa saja yang menjadi pertimbangan desainer di dalam setiap kelompok bahasan. Penjelasan Lawson yang demikian, membawa penulis untuk menggunakan pemikiran Lawson tersebut ke dalam konteks proses desain di dalam DNA Studio serta strategi desain yang diterapkan. Pada akhirnya, penulis menggunakan pemaparan Lawson mengenai strategi desain untuk menetapkan indikator strategi desain. Indikator tersebut digunakan penulis untuk menggali strategi desain seperti apa yang dilakukan di DNA Studio di dalam proses desain.

(3) Esensi Manajemen Strategi

Suci di dalam buku *Esensi Manajemen Strategi* memaparkan mengenai strategi sebagai satu alat bagi perusahaan untuk mencapai potensi maksimalnya. Dalam bab *Pengertian Manajemen Strategi* dijelaskan mengenai nilai inti dari strategi dan bagaimana suatu tindakan perusahaan dapat dikatakan sebagai satu strategi. Di dalam pemaparannya, Suci menjelaskan bagaimana suatu strategi memberikan dampak yang positif bagi kemajuan dan keberhasilan suatu perusahaan. Berdasarkan pemaparan Suci, penulis menemukan adanya empat nilai yang tertanam di dalam strategi desain. Empat nilai tersebut akan digunakan oleh penulis untuk

menggali nilai strategi desain yang dilakukan oleh DNA Studio di dalam proses desainnya.

1.6. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menampilkan nilai-nilai yang terkandung di dalam strategi desain DNA Studio. Melalui penelitian ini, dapat dipahami bentuk implementasi dari strategi desain, yang tercermin di dalam setiap tahapan proses desain DNA Studio.

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sebuah refleksi bagi DNA Studio mengenai strategi desain yang mereka terapkan di dalam proses desain. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan studi bagi desainer lain serta pembaca yang ingin menambah wawasan mereka mengenai strategi desain serta implementasinya di dalam proses desain. Bagi penulis, penelitian ini memperluas wawasan penulis mengenai strategi desain yang terkandung dalam sebuah rangkaian proses desain. Penulisan ini dapat menjadi bahan untuk mengevaluasi strategi desain pribadi penulis serta menolong penulis untuk mengembangkan strategi desain pribadi penulis.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini akan menjabarkan strategi desain DNA Studio serta implementasinya melalui proses desain proyek Susuru dan rumah tinggal Permata Buana.

2. Data-data mengenai strategi desain DNA Studio diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan penulis dalam kurun waktu delapan bulan. Dimulai dari bulan Agustus 2020 sampai Maret 2021.

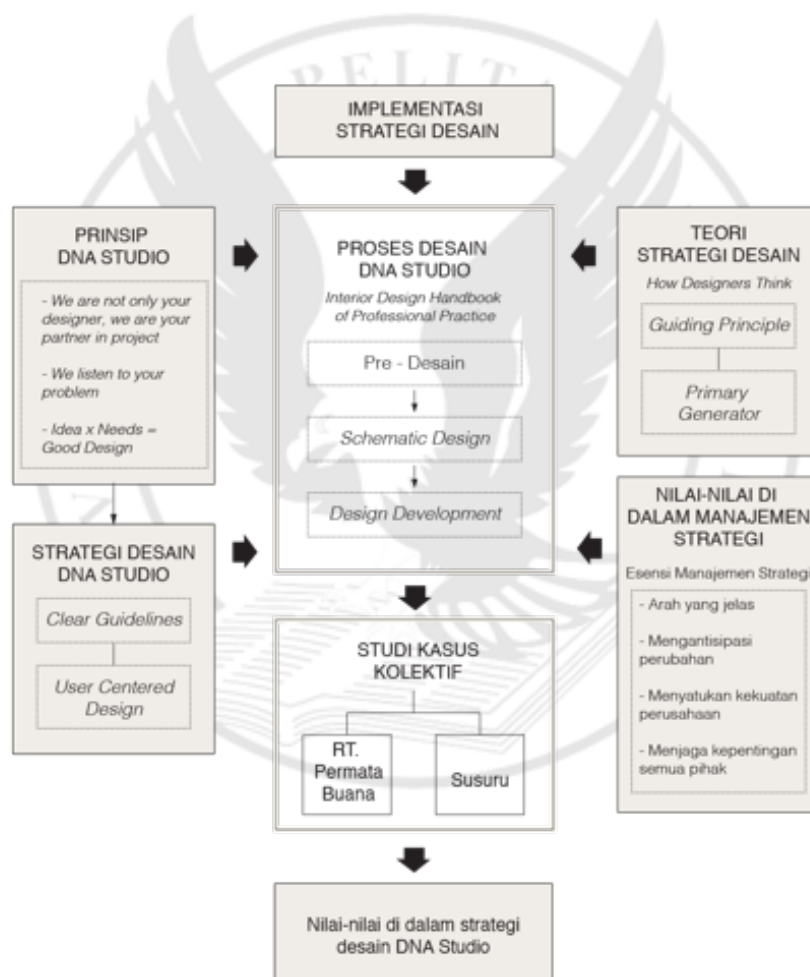
1.8. Metode Penelitian

Penelitian “Strategi Desain DNA Studio dan Penerapannya dalam Proses Desain” menggunakan metode penelitian kualitatif yang dilakukan selama program magang pada bulan Agustus 2020 sampai Maret 2021. Pengumpulan data dilakukan melalui catatan lapangan dengan metode etnografi, untuk mendapatkan gambaran mengenai cara kehidupan dan perilaku masyarakat serta menyimpulkan makna dari perilaku tersebut (Neuman, 2018). Di dalam konteks penelitian ini, tata cara kehidupan mengacu pada strategi desain di dalam proses desain yang dilakukan oleh DNA Studio. Data yang dikumpulkan bersumber dari observasi dan wawancara penelitian lapangan yang dilakukan secara langsung.

Analisis data secara kualitatif akan menggunakan metode studi kasus kolektif. Studi kasus adalah sebuah penelitian yang berfokus pada spesifikasi kasus pada satu kejadian, baik itu secara individu, maupun kelompok. (Creswell, 1998). Creswell mengungkapkan bahwa karakter dari studi kasus adalah untuk mengungkapkan sebuah fenomena (Creswell, 1998). Fenomena yang dimaksud merupakan sebuah sistem yang terikat dengan konteks dan rentang waktu tertentu. Studi kasus kolektif merupakan salah satu tipe dari metode analisis studi kasus. Studi kasus kolektif digunakan untuk menemukan dan memahami sebuah karakteristik umum dari beberapa fenomena berbeda (Dewi dan Hidayah, 2020).

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua fenomena berbeda, yaitu proses desain di dalam proyek Susuru serta proses desain di dalam proyek rumah tinggal Permata Buana. Melalui kedua fenomena tersebut, penulis ingin memahami strategi desain DNA Studio dan penerapannya dalam proses desain yang dilakukan.

1.9. Kerangka Pemikiran



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumen Selica Giovani (2021)

1.10. Sistematika Penelitian

Penelitian “STRATEGI DESAIN DNA STUDIO DAN PENERAPANNYA DALAM PROSES DESAIN”, tersusun menjadi lima bab.

Bab I memaparkan pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian teori yang menjadi dasar analisis, signifikasi penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penelitian.

Bab II kedua merupakan tinjauan teori yang berisi landasan-landasan pemikiran sebagai dasar bagi penulis untuk melakukan analisis data dan menemukan jawaban atas rumusan masalah. Tinjauan teori akan terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama akan menjelaskan mengenai teori proses desain yang didasari dari pembahasan Coleman dalam buku *Interior Design of Professional Practice*. Pada bagian kedua, akan dibahas teori strategi desain yang diambil dari pemaparan Lawson di dalam buku *How Designers Think*. Bagian ketiga berisi pembahasan teori manajemen strategi yang diambil dari buku *Esensi Manajemen Strategi* yang ditulis oleh Rahayu Puji Suci.

Bab III berisi kumpulan data yang didapatkan penulis melalui observasi dan wawancara dalam konteks studi kasus proyek Susuru dan rumah tinggal Permata Buana. Data-data yang didapatkan akan dikerucutkan kepada pembahasan mengenai proses desain serta temuan strategi desain DNA Studio di dalam proses desain.

Di dalam Bab IV, data-data yang dijabarkan pada Bab III akan dianalisis menggunakan metode analisis studi kasus kolektif. Data-data yang diperoleh akan

digunakan untuk menjabarkan strategi desain DNA Studio serta menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Studi kasus proyek Susuru dan Permata Buana akan digunakan lebih jauh untuk mengkonfirmasi analisis strategi desain DNA Studio yang diimplementasikan di dalam proses desain.

Bab V berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian yang dilakukan penulis di dalam DNA Studio dalam bentuk temuan nilai-nilai di dalam strategi desain. Bab ini juga berisi refleksi pribadi penulis serta saran yang ditujukan kepada peneliti lain, pembaca dan DNA Studio.

