

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Manajemen Klien dan Pemikiran Dalam Mendesain**

##### **2.1.1 Hubungan Dengan Klien**

Klien menjadi kunci dalam keberhasilan sebuah proyek desain, karena seorang klienlah yang memiliki wewenang terhadap tanah yang dimilikinya, segala biaya juga akan ditanggung oleh klien. Selain itu selama proses desain seorang desainer juga membutuhkan klien untuk mencapai tujuan desain yang fungsional dan sesuai dengan kebutuhan klien.

Dalam menjalankan proyek desain maka diperlukan hubungan baik dan komunikasi yang baik juga terhadap klien, sehingga terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain:

##### *A. Speak in Terms Clients Can Understand*

Sebagai seorang desainer dapat menggunakan bahasa komunikasi yang dianggap sebagai “*formula*” yang digunakan desainer sesuai dengan standarisasi, familiar dalam format laporan status proyek, *schedule meetings*, kontrak, dan sebagainya. Tetapi hal tersebut belum tentu bisa digunakan ke dalam komunikasi dengan klien.

Bahasa tersebut memiliki berbagai kosakata yang akan sulit dimengerti oleh orang awam. Untuk dapat mencapai komunikasi yang efektif, desainer harus mampu menghindari bahasa gaul atau bahasa profesional yang sulit dimengerti oleh klien. Selain itu, seorang desainer juga perlu bersedia untuk membantu

mengarahkan klien secara perlahan sehingga akan ada kritik dan saran yang disampaikan tanpa salah paham.

*B. Ask Good Questions at The Right Time*

Salah satu hal penting yang perlu dimiliki oleh seorang desainer dalam manajemen klien adalah mempertanyakan pertanyaan yang berbobot dan berkualitas. Seorang desainer harus mampu mengajak klien untuk menjelaskan ketertarikan, kebutuhan, dan sebagainya yang akan mendukung data yang diperlukan dalam proses desain. Sehingga desainer mampu mengerti apa yang menjadi masalah dan bagaimana memecahkannya dalam proses desain.

*C. Listen*

Mencapai suatu pemahaman yang tepat tentang apa yang dimaksud oleh klien bisa terasa seperti sebuah latihan membaca pikiran, tetapi sebenarnya apa yang dilatih adalah mendengarkan. Seorang desainer harus berkeinginan untuk mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh klien dan juga pertanyaan yang dilontarkan.

*D. Respond*

Respon yang diberikan oleh desainer kepada klien menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh klien. Terdapat beberapa klien yang menginginkan seorang desainer yang responsif setiap harinya, atau pasti lebih dibutuhkan lagi pada fase kritis dalam sebuah proyek. Melalui pembahasan ini yang dimaksud respon berupa :

- a. Menginformasikan detail penting proyek kepada klien;
- b. Menyediakan waktu;
- c. Tepat waktu dan cepat tanggap;

- d. Menepati janji;
- e. Tidak hanya memberikan reaksi, tetapi berikan antisipasi.

#### E. *Get The Picture*

Sangat banyak desainer interior yang bekerja dan menghasilkan karya berupa karya visual. Seorang klien akan membayar seorang desainer untuk membuat sesuatu yang dirasa tepat oleh klien. Dalam hal ini apa yang dirasa tepat oleh klienlah yang perlu diterjemahkan ke dalam bentuk solusi fisik yang dapat dilihat oleh klien. Maka dari itu, desainer diharuskan untuk dapat menanyakan pertanyaan yang efektif seperti dijelaskan sebelumnya dan mendapat jawaban yang kaya akan data yang diperlukan. Selain itu, seorang desainer dan klien keduanya harus dapat menyamakan pandangan visual sehingga dapat saling mengerti apa yang dimaksud dan seperti apa yang dimaksud dari persepsi estetis masing-masing pandangan.

#### F. *Be Efficient*

Bagi seorang desainer untuk mendapatkan setiap detail informasi yang dibutuhkan dari klien dapat menambahkan beberapa hari bahkan beberapa minggu untuk melaksanakan proses desain. Hal tersebut bahkan dapat lebih memakan waktu lebih lama untuk mengirimkan gambar untuk ditinjau oleh klien jika klien berada di luar kota. Namun hal ini dapat diatasi dengan berbagai alternatif teknologi yang ada. Teknologi media pada masa kini membantu kedua belah pihak baik desainer mau pun klien untuk mengirimkan dokumen dan berbagai macam informasi secara cepat. Selain itu, teknologi bukan satu-satunya cara untuk mencapai komunikasi yang efektif. Proses kerja yang inovatif juga dapat meningkatkan kecepatan rutinitas kerja.

### 2.1.2 Kemungkinan Tanpa Batas

Kemungkinan tak terbatas membedakan pendekatan terhadap fase desain skematik dari fase lain dalam proses desain. Menemukan solusi yang tepat untuk klien berarti memetakan potensi dan peluang dalam anggaran dan jadwal tertentu. Proses ini membutuhkan hasrat yang besar untuk mendengarkan, analisis arsitektural, dan estetika yang berkembang pesat. Berikut ini merupakan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan dalam proses mendesain:

#### A. *Bulding a design concept*

Kesuksesan sebuah ruang bergantung pada interaksi yang harmonis dari beberapa faktor, termasuk fungsi, estetika, dan tujuan klien. Namun, elemen kuncinya adalah menyusun tim yang terdiri dari orang-orang yang mendengarkan klien, menganalisis kebutuhan struktural dan spasial mereka, dan menerjemahkan nilai ke dalam representasi visual.

#### B. *The design team*

Sejak awal proyek, pimpinan memilih anggota tim yang bakat dan keterampilannya paling sesuai dengan kebutuhan proyek. Setiap proyek ditugaskan seorang manajer proyek, manajer proyek, dukungan teknis dan satu atau dua anggota lainnya. Ini adalah tim desain utama yang berpartisipasi dalam desain di semua tahapan proyek. Anggota tim tambahan mungkin diperlukan berdasarkan ruang lingkup pekerjaan, ukuran proyek, dan persyaratan perencanaan yang relevan.

### *C. Establishing a set of client goals*

Tim desain dalam sebuah proyek harus mampu melakukan analisa terkait observasinya terhadap lingkungan site yang didesain. Selain itu, melakukan pengumpulan data secara kualitatif terkait data klien juga sangat diutamakan dalam melakukan desain. Dalam proses desain desainer harus mampu memenuhi setiap aspek kebutuhan dan tujuan klien.

### *D. The organizational concept*

Mengembangkan konsep organisasi sangat penting untuk proses desain karena meletakkan dasar untuk pengambilan keputusan yang sedang berlangsung. Dalam membentuk dan mengembangkan konsep organisasi ini membahas sistem bekerja, tingkat kreativitas, dan pembagian kerja.

### *E. The visual concept*

Konsep visual sama integralnya dari desain, seperti halnya konsep organisasi. Konsep visual mencerminkan tujuan klien dalam desain. Hal ini tercermin dalam skala visual dan kinestetik, proporsi, warna, tekstur, gerakan, dan kualitas cahaya, terutama pada palet warna awal, sentuhan akhir, dan perabotan. Banyak tujuan klien yang tidak berwujud dapat mengalir ke dalam konsep visual.

## 2.2 Proses desain

### 2.2.1 Dekonstruksi Derridian

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pengembangan sebuah langgam arsitektural *post-modern* yang dimulai pada akhir dekade 1980-an. Arsitektur dekonstruksi dikategorikan menurut konsep seperti pemecahan, ketertarikan di dalam memanipulasi permukaan sebuah struktur atau fasad, serta bentuk-bentuk yang menciptakan distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen pada bangunan arsitektur tertentu. Tampilan visual bangunan yang menampilkan sebuah arsitektur dekonstruksi dihadirkan dengan stimulasi yang tidak terduga melalui ketidak-teraturan yang tetap menyimpan keteraturan di dalamnya (*controlled chaos*).

Dalam teori dekonstruksi pada arsitektur melalui pemikiran Derrida yang memiliki hubungan langsung dengan sebuah rancangan sebagai berikut:

#### A. Perbedaan dan Penundaan Makna

Derrida mempertanyakan seluruh tradisi filosofis Barat, yang bermula pada konsep “menjadi” seperti “kehadiran” atau yang disebut metafisika kehadiran (metafisika kehadiran). Pemahaman metafisika kehadiran dapat dijelaskan dengan mengatakan bahwa yang hadir adalah apa yang “ada”. Jika Anda ingin mewakili sesuatu yang tidak ada, sebuah tanda dapat menggantinya. Tanda hadir atau menunjukkan ketidakhadiran (absence).

Menurut Derrida, kata-kata atau tanda tidak bisa lagi langsung menyampaikan makna dari sesuatu. Artinya harus ditemukan dalam beberapa karakter lain sebelum karakter pertama. Derrida mencetuskan istilah “*difference*”, yang secara etimologis berasal dari dua kata Bahasa Inggris, yaitu “*to differ*” (membedakan) dan “*to defer*” (menunda).

Dalam pengertian tanda, konsep *difference* melihat bahwa suatu yang hadir dan yang tidak hadir berada dalam kondisi yang saling tergantung, bukan saling meniadakan. Kehadiran baru dapat memiliki sebuah makna bila terdapat kemungkinan ketidak-hadiran yang setara.

## B. Pembalikan Hierarki

Dalam memahami fenomena, strukturalisme selalu mengorganisasi pemisahan menjadi unsur-unsur yang merupakan hasil abstraksi. Diferensiasi ketat menciptakan perbedaan antara dua kutub yang berlawanan secara diametral, dikenal sebagai oposisi biner (*binary opposition*).

Derrida meruntuhkan pandangan yang berlawanan ini dengan menempatkan dua unsur tidak secara hierarki di bawah satu sama lain, tetapi berdampingan, sehingga bersama-sama mengungkapkan makna (kebenaran) yang lebih luas.

## C. Pusat dan Marginal

Perbedaan antara "pusat" dan "marginal" muncul dari adanya hierarki, yang dihasilkan dari oposisi biner. Margin adalah apapun yang berada di batas, tepian atau di luar, karena dianggap tidak signifikan. Meskipun pusatnya adalah terdalam, pusat daya tarik dan makna dari setiap gerakan, adalah tujuan dari gerakan marginal. Derrida mempertanyakan legitimasi posisi ini dalam konsep "*parergon*" (para: tepi, ergon: karya), yaitu. bingkai foto. Sebagai cadangan, *parergon* Derrida diberikan peran penting untuk menunjukkan sikap kebalikan dari hirarki, dimana memiliki posisi yang sama dengan posisi utama dan memiliki otonomi tersendiri.

## D. Pengulangan dan Makna

Sebuah kata atau tanda memperoleh makna dalam proses yang berulang dalam konteks yang berbeda (*iterative*). Dalam arsitektur, penggunaan berulang metafora membuka pemahaman yang lebih baik tentang makna yang dimaksud dari objek arsitektur.

## 2.3 Kreativitas

### 2.3.1 Kreativitas individu

Setiap individu memiliki latar belakang yang berbeda-beda, lingkungan masa kecil yang berbeda yang membentuk cara berpikir dan perilaku individu tersebut. Hal tersebut tentunya memengaruhi bagaimana tingkat kreativitas dari setiap individu. Dalam penelitiannya Sternberg dalam Rachmawati (2010) menjelaskan berbagai faktor pembentuk kreativitas individu sebagai berikut :

#### A. *Originality*

Kemampuan dalam menciptakan gagasan atau karya baru yang asli.

#### B. *Flexibility*

Kemampuan untuk menyampaikan variasi ide, jawaban, dan pertanyaan. Mampu untuk melihat sesuatu dari berbagai sudut dan melalui berbagai pendekatan.

#### C. *Elaboration*

Kemampuan dalam melakukan pengembangan dan merinci detail-detail sebuah ide dan atau gagasan yang diciptakan.

#### D. *Fluency of thinking*

Mampu untuk mencetuskan gagasan baru dengan cepat, bahkan menciptakan solusi atau rencana lainnya dalam memecahkan masalah secara cepat.



#### E. *Sensitivity*

Kemampuan untuk menangkap atau merasakan kondisi yang terjadi di sekitar dan mampu dalam memikirkan solusi dalam segala aspek terhadap situasi yang terjadi.

### 2.3.2 Faktor Organisasi Terhadap Kreativitas

Barnett dan Casper dalam Mumford (2017), menyatakan lingkungan sosial adalah suasana sosial dimana manusia hidup di dalamnya. Lingkungan sosial dapat berupa kebudayaan yang diajarkan atau dialami oleh manusia dan institusi. Dalam hal ini lingkungan sosial mengacu kepada organisasi yang memiliki faktor sebagai berikut :

#### A. Inovasi tim

Dalam sebuah lingkungan kerja desain terdapat beberapa tim yang ditentukan berdasarkan fungsi dan tujuan masing-masing. Seringkali juga beberapa tim akan bertemu untuk memecahkan beberapa masalah desain yang akhirnya akan memunculkan solusi desain yang fungsional. Dalam proses desain akan selalu ada proses pemecahan masalah tersebut, maka inilah fungsi dari tim tersebut untuk bersama-sama menjadi inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, susunan anggota tim berdasarkan kemampuan individunya dapat mendukung tingkat inovasi tim yang menciptakan kerja sama yang kreatif.

#### B. Berdasarkan kualitas dan kuantitas bekerja

Kualitas dan kuantitas bekerja memiliki peranan penting dalam memengaruhi tingkat kreativitas desainer. Terutama ketika setiap desainer mendapatkan bagian tugas yang sesuai dengan kemampuannya dan, apabila seorang desainer mendapatkan

tingkat kesulitan tugas yang menantang dengan porsi pekerjaan yang tepat maka desainer memiliki kesempatan untuk mengerjakan pekerjaan tersebut dengan maksimal. Selain itu dalam proses mendesain dengan kondisi seperti itu sesuai kemampuan desainer juga dapat meningkatkan kreativitas secara signifikan.

#### C. Proses Psikologi

Proses psikologi merupakan sebuah respon bagaimana individu menanggapi aksi lingkungan terhadap pikiran dan mental individu. Kondisi ini sangat memengaruhi tingkat kreativitas individu. Pasalnya, individu yang merasakan kenyamanan psikologis dari lingkungan sosial seperti relasi dengan kolega, partner, atasan, dan sebagainya mampu menciptakan potensi kerja sama yang baik.

#### D. Manajemen Organisasi

Organisasi yang memiliki struktur yang baik, sistem kerja yang tepat, dan pimpinan yang kompeten mampu meningkatkan kemampuan individu dalam bekerja dan terutama meningkatkan kreativitas. Selama individu nyaman bekerja pada suatu lingkungan sosial, dengan pimpinan yang baik dan mampu mengarahkan pekerjaan dengan bijak maka akan ada proses kerja yang terstruktur dan jelas.