

BAB IV

ANALISIS

Studi Kasus 'ELLIPTIC HOUSE'	TEORI				
	<i>Building a Design Concept</i>	<i>The Design Team</i>	<i>Establishing a Set Of Client Goals</i>	<i>The Organizational Concept</i>	<i>The Visual Concept</i>
Internal					
Site Visit					

Tabel 4.1 tabel analisis *site visit*

Sumber: Data pribadi

Studi Kasus 'ELLIPTIC HOUSE'	TEORI					
	<i>Speak in Terms Clients Can Understand</i>	<i>Ask Good Question at The Right Time Listen</i>	<i>Listen</i>	<i>Respond</i>	<i>Get the picture</i>	<i>Be efficient</i>
Client Meeting						
Data klien						
Asistensi klien						
Revisi klien						
Presentasi Desain						

Tabel 4.2 tabel analisis *client meeting*

Sumber: Data pribadi

Studi Kasus 'ELLIPTIC HOUSE'	TEORI
Proses Desain	
<i>Strategic Planning Phase</i>	
<i>Concept Development Phase</i>	
<i>Design Development Phase</i>	

Tabel 4.3 tabel analisis proses desain

Sumber: Data pribadi

Studi Kasus 'ELLIPTIC HOUSE'	TEORI			
	<i>Originality</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Sensitivity</i>
Kreativitas				
Kreativitas Pribadi				

Tabel 4.4 tabel analisis kreativitas

Sumber: Data pribadi

Studi Kasus 'ELLIPTIC HOUSE'	TEORI			
	<i>Team innovation</i>	<i>Based on qualitative and quantitative work</i>	<i>Psychological processes.</i>	<i>Organizational management.</i>
Kreativitas				
Kreativitas Organisasi				

Tabel 4.5 tabel analisis kreativitas

Sumber: Data pribadi

4.1 Strategi Analisis

Melakukan identifikasi dan evaluasi data yang relevan terhadap strategi yang diterapkan oleh perusahaan. Melalui data yang didapat maka akan dikaitkan terhadap teori yang digunakan dan dikerucutkan sehingga mampu menunjukkan bagaimana strategi desain Revastudio untuk mencapai desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Data yang dievaluasi antara lain tahapan desain yang mencakup *site visit*, *client data*, *design process*, dan pengaruh dari kreativitas desainer. Dalam mengumpulkan data penulis menerapkan pendekatan etnografi metode kualitatif. Dengan strategi pengumpulan data melalui wawancara kepada rekan kerja Revastudio dalam tujuan memenuhi kebutuhan data yang mendukung proses penelitian terhadap strategi desain Revastudio terkait proyek desain 'Elliptic House'.

Hal yang dianalisis ditujukan untuk dapat menjawab rumusan masalah sekaligus mencapai tujuan penelitian. Maka dari itu, data yang didapat dianalisis kemudian dikaitkan terhadap opini beserta teori dan hasil wawancara yang dapat mendukung atau memvalidasi sebuah opini. Selain itu dalam menganalisis penulis berstrategi menunjukkan pengaruh data terhadap strategi desain Revastudio dan menunjukkan potensi terjadinya hal yang berbeda dengan data yang berbeda pula.

Dalam analisis ini pembaca akan memahami tentang strategi desain Revastudio mulai dari strategi *site visit*, strategi mengumpulkan data klien, asistensi, revisi, dan presentasi klien, kemudian strategi dalam proses mendesain, hingga strategi memanfaatkan kreativitas desainer Revastudio. Setiap analisis setiap tahapan dikerucutkan dan mengacu pada tujuan penulisan yaitu mengetahui strategi desain dalam Revastudio terhadap prinsip desain Revastudio dengan pendekatan kreativitas. Selain itu pada analisis pembaca juga akan memahami tentang dasar pemikiran yang diterapkan oleh desainer Revastudio yaitu *function in a different manner*, *user experience*, menunjukkan jiwa dan karakter klien, memandang desain bukan hanya dari kacamata fungsi secara praktis, tetapi estetis dan simbolis juga, hingga sikap-sikap yang dimiliki oleh desainer Revastudio yang memengaruhi desain hadir dengan cara yang berbeda dari firma lainnya.

Pada akhir bab ini pembaca akan memahami temuan-temuan strategi desain Revastudio terhadap prinsip desain Revastudio melalui pendekatan kreativitas desainer yang disebutkan penulis menurut hasil analisis yang dilakukan melalui pemahaman pada studi kasus '*Elliptic House*'

4.2 *Elliptic House*

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, '*Elliptic House*' merupakan proyek dengan kategori hunian yang berlokasi di PIK. Dengan bentuknya yang didominasi oleh lengkungan menjadikan bentuk bangunan lebih unik dan berkarakter dengan menampilkan nilai simbolis yang menggambarkan latar belakang dari klien dengan fasad bangunan seakan-akan dililit oleh kain. Selain itu juga bangunan mampu menjadi bangunan dengan bentuk yang tidak biasa sebagai bangunan hunian dan merupakan hasil dari target klien dan prinsip desain Revastudio. Maka dari itu, proyek ini menjadi pilihan penulis untuk diteliti dan berikut evaluasi data dan analisis yang diterapkan dalam penulisan.

4.2.1 Tahapan Desain

A. *Site Visit (internal)*

i) Membentuk tim desain

Dalam membentuk tim desain untuk mencapai tujuan desain kategori rumah tinggal untuk klien *Mr. Mickey*, Revastudio menetapkan Arsitek R, arsitek H, dan desainer interior N dalam menjalankan proses desain. Penentuan anggota

tim desain ini disesuaikan dari kemampuan desainer terhadap *site* atau kategori desain yang akan dibangun. Pertama, arsitek R selaku pengawas sekaligus manajer proyek yang juga memegang sebagian besar proyek di Revastudio, kemudian diikuti oleh arsitek H sebagai desainer arsitektur jenis rumah tinggal dengan bentuk yang organik. Serta desainer interior N yang mampu menciptakan konsep desain *classic modern organic*.

Ketiganya memiliki pengalaman yang baik dalam menghasilkan desain untuk rumah tinggal baik dengan bentuk yang praktis hingga yang rumit hal ini dinyatakan dengan pendapat arsitek R selaku manajer proyek dan pemimpin dalam tim desain “*Arsitek H itu orangnya mau belajar banget jadi kalo dia gabisa satu hal dia bakal belajar dari source lain, jadinya dia pengalamannya gaperlu diraguin lagi. Kalo desainer interior N memang dia sudah berpengalaman dalam membuat desain semi classic dan modern, jadi menurut aku mereka berdua cocok ditempatkan di proyek residensial dengan konsep yang rumit sih.*” Tutar Arsitek R (FN, 27 Jan 2023).

Oleh karena itu, menyesuaikan kondisi lapangan dan permintaan klien untuk menciptakan desain rumah yang organik dengan menyesuaikan lingkungan sekitarnya maka memerlukan tingkat ketelitian dan kreativitas yang baik. Oleh karena itu, ketiganya menjadi anggota yang memiliki kemampuan yang relevan dan mencukupi dalam menjalankan proyek ini. Beda halnya apabila proyek yang dijalankan memerhatikan segi desain dari sudut pandang *feng shui* maka akan ada penyesuaian lagi terkait anggota desainnya.

Menurut penulis, dengan menganalisis strategi Revastudio dan dikaitkan kepada teori ‘*Limitless Possibilities*’ (Coleman, 2002), tentang pembentukan tim desain dalam

proyek *Elliptic House*, standar kemampuan dan pengalaman menjadi faktor penentu pemilihan anggota timnya. Seperti arsitek H yang banyak bisa dikarenakan dirinya yang terus ingin belajar dan mencoba hal baru yang menghasilkan dirinya mampu menghasilkan desain yang *complex*, sedangkan desainer interior N yang memiliki pengalaman desain residensial dan retail dengan konsep desain yang rumit sehingga menunjukkan potensi dirinya sebagai seorang desainer interior untuk menciptakan desain yang unik dengan mengikuti bentuk ruang yang *complex*. Berikutnya arsitek R yang sudah dianggap paling mampu sebagai pemimpin tim desain dan manajer proyek dengan pengalamannya memegang hampir sebagian besar proyek di Revastudio membuat dirinya paling cocok sebagai pimpinan dalam tim desain proyek ini dengan kemampuannya menghasilkan proyek yang unik dan pengalaman bekerja di Revastudio yang tergolong paling lama dibanding rekan kerja lainnya. Menurut penulis penentuan anggota tim desain akan berbeda apabila proyek memandang segi desain dari sudut pandang *feng shui*, maka akan ada penambahan anggota atau perubahan anggota tim desainnya sesuai dengan kemampuan desainer terkait pemahaman *feng shui* terhadap desain.

Maka dari itu pengaruh dari penentuan tim desain yang tepat dengan kategori desain dan jenis *landscape* atau *site* maka proses berjalan sebuah desain dapat bekerja secara lancar, ditambah dengan kemampuan dan pengalaman yang berbeda maka setiap anggota tim desain mampu mendukung dan saling melengkapi setiap aspek proses desain sehingga desain dapat hadir dengan kualitas yang maksimal dan mencapai desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

- ii) Membangun konsep desain

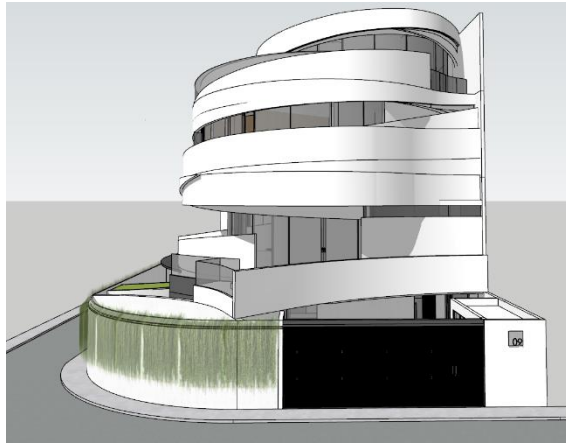
Membangun konsep desain disesuaikan dengan kondisi lapangan dan arah mata angin sehingga keadaan pintu utama bangunan ditentukan tidak sejajar dengan bahu jalan, hal ini menjadikan desain jadi lebih rumit namun menarik, hal ini dapat dikonfirmasi dengan pernyataan arsitek H “*Sebenarnya itu gaperlu ribet desainnya, tapi karna bentuknya spiral yah dan main entrance ngga lurus sama jalanan makanya jadi lebih ribet. Tapi overall seru yah kerjain desain begini, makanya jadi RSI banget kan desainnya unik gitu.*” Tutar arsitek H (FN, 27 Jan 2023). Desain memiliki konsep bentuk yang organik seperti memadukan bentuk tegak lurus dengan bentuk yang organik. Selain itu desain diciptakan di area pemukiman elite yang menjadikan desain harus mampu hadir dengan bentuk yang berkarakter dan paling unik. Maka muncul konsep desain dengan gaya *modern organic* dengan sedikit unsur *futuristic* mengikuti perkembangan di era modern ini dan menyesuaikan gaya desain bangunan sekitar dan lokasi proyek. Menurut arsitek H “*Kan proyeknya itu di perumahan elite dan lokasinya di PIK, agak sayang ga sih kalo desainnya itu biasa aja, jadi kita coba olah lagi konsep desainnya sampai desainnya itu bisa unik.*” (FN, 27 Jan 2023).

Masih menganalisis strategi Revastudio mengacu pada teori ‘*Limitless Possibilities*’ (Coleman, 2002), tentang membangun konsep desain. Menurut penulis, dalam membangun konsep desain, tim desain Revastudio membentuk konsep dengan memikirkan kondisi lapangan dan potensi lapangan sehingga setiap desain dengan *site* yang berbeda, maka berbeda pula desainnya. Namun bukan hanya hal tersebut yang dipertimbangkan, melainkan tim desain Revastudio mampu mencari ide-ide dan mengembangkan ide sehingga desain mampu menjadi unik dan tidak mengenal simetris dalam

bentuknya. “RSI tidak mengenal simetris hahaha.” Sebut arsitek R sambil bercanda (FN, 13 Agustus 2022). Begitu pun menurut arsitek CC “Selain dari segi bentuk, hal yang diperhatikan yaitu pengalaman ruang dan cerita dalam ruangnya.” (FN, 30 Jan 2023). Maka dari itu, konsep yang hadir menjadi sebuah konsep desain yang unik serta berbeda dari yang lain dan mampu menunjukkan energi desainernya ke dalam desain. Pengaruhnya dari pandangan berpikir yang tidak dibatasi oleh ketidak-mungkinan yang akan terjadi maka desainer mampu berpikir lebih luas dan mencari solusi desain dan menciptakan desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

iii) Memenuhi target klien

Dalam proyek ini, menghasilkan desain yang paling diri sendiri dan mampu menunjukkan karakter desainer dan klien menjadi hal penting, sehingga desain yang dapat memenuhi target klien menjadi hal yang wajib. Melalui analisis lapangan yang dilakukan dan didiskusikan bersama klien maka menghasilkan beberapa ketentuan atau target yang ingin dicapai, yaitu sirkulasi baik udara maupun pergerakan. Selain itu, arah bukaan dan jalur masuknya sinar matahari juga dipertimbangkan menurut preferensi klien terhadap *site* proyek. Sehingga menghasilkan desain dengan orientasi bangunan yang tidak sejajar dengan bahu jalan namun tetap mampu menunjukkan karakter desain yang unik dan memiliki karakter.



Gambar 4.1 Tampak Depan *Elliptic House*

Sumber: Data Revastudio

Sesuai data yang didapat dari kantor *existing* kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori '*Limitless Possibilities*' (Coleman, 2002), tentang memenuhi target klien, maka menurut penulis desainer selama melakukan *site visit* bukan sekedar menerima permintaan klien melainkan mereka juga mencari berbagai kemungkinan yang dapat dihadirkan dalam desain dikaitkan dengan potensi lapangannya. Dengan begitu maka terjadi inovasi yang menghasilkan pemecahan masalah desain yang unik. Sehingga dapat terlihat strategi desainer dalam menciptakan desain yang *eccentric & energetic* melalui inovasi dari data lapangan dan data klien.

iv) Konsep organisasi

Revastudio menjalankan sebuah proyek dengan membagi *jobdesk* yang tepat kepada tim desainnya. Terdapat anggota yang bertugas melakukan *meeting* dengan vendor, mengumpulkan data laporan perkembangan lapangan, *meeting* dengan klien, *meeting* dengan kontraktor dan sebagainya. Hal

tersebut kembali ditentukan bersama setelah tim desain terbentuk. Selanjutnya konsep organisasi yang mendukung terbentuknya desain yang unik yaitu arahan *principal* dan standar pemikiran desainernya sendiri yang kemudian dikombinasikan sehingga selama proses desain dan pembangunan berjalan, menurut desainer interior N “*akan ada standarnya pas desain itu jadi, misalnya bagaimana visualnya apa udah glamour, apa sudah unik. Terus standar untuk lapangannya juga, apa sudah sama dan sesuai dengan gambar dari segi kualitas material, kualitas cahaya, apa lengkungannya sudah rapi, apa pemasangan finishing sudah rata.*” (FN, 27 Jan 2023). Standar tersebut lahir sebagai target yang harus dicapai sebuah desain agar mampu hadir sesuai harapan yaitu prinsip desain Revastudio.

Menurut penulis setelah menganalisis strategi Revastudio dalam menciptakan konsep organisasi dikaitkan dengan teori ‘*Limitless Possibilities*’ (Coleman, 2002), Revastudio menetapkan standar sebagai batasan yang harus dicapai desainer agar desain dapat hadir sesuai prinsip desain Revastudio. Selain itu pembagian tugas menjadi hal penting dalam menjalankan proyek sehingga proses desain dan pembangunan dapat berjalan sesuai rencana yang ditetapkan. Hal tersebut diterapkan agar proses desain akan lebih efisien dan mampu mendukung terciptanya desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

v) Konsep visual

Dalam menciptakan konsep visual menjadi realita ke dalam lapangan setiap anggota tim memiliki tanggung jawab dalam melakukan laporan dan pengawasan terhadap proses berjalanannya pembangunan proyek agar desain dapat hadir

sesuai dan dalam kondisi yang optimal. Melalui konsep desain yang sudah dibuat maka ada standar yang ditetapkan terhadap proses pembangunan, selain itu kualitas desain juga diperhatikan. Selain itu desain yang dibangun juga harus sesuai dengan prinsip desain Revastudio sehingga perlu dilakukan laporan dan diajukan kepada principal terkait konsep desain terhadap lapangannya.

Selain itu konsep visual dalam Revastudio juga semakin didukung dengan visi dari *principal* Revastudio. Menurut arsitek CC “*Pak Revano itu nerapinnya gini, delivering function in a different way jadi apa pun desainnya pasti bentuk lebih diutamakan dan diharapin itu bentuknya bisa bagus dulu atau unik dulu baru kemudian fungsinya disesuaikan dengan bentuknya, masalah cocok ngganya itu belakangan tapi tetap harus diperhatikan kesesuaiannya juga.*” Tutur arsitek CC (FN, 30 Jan 2023).

Membahas tentang konsep visual melalui hasil kutipan di atas tentang *function in a different manner* menjadi alasan Revastudio mampu menciptakan desain yang unik, selain itu hal ini menjadi dasar pikiran untuk setiap arsiteknya. *function in a different manner* diutamakan dalam perancangan arsitektur kemudian desain interiornya akan mengikuti bentuk yang tercipta. Hal yang membedakan dari *function in a different manner* dengan *form follow function* adalah, hal yang diprioritaskan dalam mendesain, Revastudio mendesain dengan mengutamakan bentuk terlebih dahulu baru kemudian menghadirkan fungsi yang menyesuaikan bentuknya dan menciptakan fungsi lain selain praktis, seperti fungsi estetis dan simbolis. Sedangkan *form follow function* adalah kebalikannya, yang menyatakan bahwa bentuk bangunan atau desain terutama harus berhubungan dengan fungsi atau tujuan yang

dimaksudkan. Bagi sebagian orang mungkin menganggap mengutamakan sebuah bentuk adalah sebuah dekonstruksi yang dicetuskan oleh Jacques Derrida yang menunjukkan tentang merusak dan membongkar dari hal yang pernah ada kemudian membangun ulang menjadi hal yang baru. Tetapi menurut penulis hal ini berbeda dari yang diterapkan oleh Revastudio. Revastudio memang menganut sebagian dari konsep mendesain yang dicetuskan oleh Derrida, namun kemudian diterjemahkan dan dikemas ke dalam strategi Revastudio sendiri dalam mendesain yaitu *function in a different manner* dan menciptakan fungsi dalam sudut pandang yang berbeda tidak sama seperti 'FFF' (*Form follow function*).

Melalui teori '*Limitless Possibilities*' (Coleman, 2002), penulis menganalisis data yang diterima selama di Revastudio tentang konsep visual. Penulis menemukan strategi desain yang diterapkan oleh Revastudio yaitu *function in a different manner*, akibatnya dari hal ini maka sebuah desain akan muncul dengan bentuk yang lebih diutamakan dan menjadi tampilan yang unik dan menarik, kemudian menciptakan fungsi yang disesuaikan dengan bentuknya. Dalam menerapkan strategi ini menjadi penting untuk dipahami seperti yang disampaikan oleh arsitek ES "iya kalo aku sih dari bentuk dulu, baru fungsi mengikuti. Kalo kelebihan dan kekurangannya, ya itu bentuknya bisa lebih bagus dan ngga biasa aja. Tapi kalo kurangnya, fungsi itu jadi ngga maksimal misalnya nih, kalo aku desain bentuk kamar bisa sampe miring-miring karena lebih maksimalin bentuk layout jadi jangan sampai ada area yang makan tempat. Tapi karena bentuk miring gitu, kamarnya jadi sempit gitu sih kan jadi gaterlalu fungsional tapi bisa dipakai." (FN, 06 Feb 2023).

Melalui kutipan di atas, penulis mengambil kesimpulan, bentuk lebih diutamakan untuk mencapai desain yang *eccentric* dan *energetic* sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Hal inilah yang dimaksud *function in a different manner*, sebuah fungsi tidak lagi hanya dipandang dari sudut praktisnya, melainkan terdapat hal yang melampaui hal tersebut. Revastudio tidaklah menciptakan bangunan dengan fungsi yang tidak maksimal tetapi justru menambahkan nilai fungsinya di luar batas ketidak-mungkinan. Setiap desainnya termasuk '*Elliptic House*' memiliki sebuah ruang dengan ukuran yang lebih kecil dari biasanya, namun ada nilai meningkat dari hal tersebut. Ruangan tersebut tetap dapat digunakan, tetapi terdapat nilai estetis yang meningkat baik secara objektif (yang dapat dilihat mata) maupun subjektif (yang tidak terbatas oleh pengelihatan mata) sehingga ada pengalaman ruang yang menarik bagi penghuninya. Selain itu nilai fungsi simbolis yang juga meningkat sebagai sebuah tanda terlihat yang mampu menunjukkan sebuah gagasan, karakter, dan orisinalitas sesuai. Melalui desain '*Elliptic House*' maka jelas ada perbedaan dari desain rumah biasanya, bentuknya yang organik, gaya yang *futuristic*, berbeda dari yang lainnya, seperti lilitan kain mumi 'katanya'.



Gambar 4.2 Bentuk bangunan *Elliptic House*

Sumber: Data Revastudio

Maka dari itu, *function in a different manner* menjadi karakter dari desainer Revastudio, tanpa menerapkan pemikiran tersebut dapat memengaruhi hasilnya sehingga tidak terlihat seperti Revastudio 'banget'. Sebaliknya, dengan terus menerapkan dasar pemikiran seperti itu maka tercipta pandangan 'inilah Revastudio' membentuk yang pernah ada dan menciptakan yang belum, dan unik. Dengan pemikiran *function in a different manner* desainer bukan lagi menciptakan desain bangunan dengan fungsi praktis saja melainkan ada fungsi estetis dan simbolis yang kerap muncul menjadikan desain bukan hanya fungsional tetapi harmonis, ada kesesuaian antara setiap bentuknya dengan fungsinya, inilah konsep visual dari Revastudio yang mendukung terbentuknya desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

B. *Client meeting*

- i) Data klien
 - a. Bahasa yang dimengerti

Dalam setiap *meeting* klien, terutama dalam proses pengumpulan data, menurut Revastudio menjadi salah satu proses yang paling penting dalam menciptakan sebuah desain yang unik. Unik bagi Sebagian orang adalah berbeda, jarang ditemui, *out of the box*. Tetapi bagi Revastudio, unik adalah menjadi paling diri sendiri menurut arsitek CC "Esensinya menjadi eksentrik bukan berarti mencoba untuk menjadi paling berbeda, namun justru menciptakan desain yang paling diri sendiri, sesuai dengan jiwa-jiwa klien. Dengan menyatukan desain dan jiwa pemilik rumah, maka dengan sendirinya desain tersebut bisa menceritakan dan menunjukkan dirinya" (FN, 07 Nov 2022). Oleh karena itu, desainer harus mampu mengumpulkan desain dengan sangat baik dan detil dalam

tujuan mencapai desain yang paling sesuai dengan jiwa atau karakter klien.

Pertama, desainer harus mengerti dan memahami bahwa tidak semua klien memahami bahasa ilmiah dalam dunia desain, baik arsitektur, interior, bahkan dalam hal-hal tertentu lainnya. Dengan memahami kondisi tersebut maka desainer Revastudio dituntut untuk dapat peka dan bisa menyampaikan setiap informasi secara detil dengan bahasa yang mudah dimengerti. Sebagai contoh, kata *opening* yang berarti bukaan ruang seperti pintu, jendela, dan kusen. Alih-alih menggunakan kata *opening* atau bukaan ruang, desainer Revastudio menggunakan kata pintu atau jendela sesuai dengan hal yang ingin dibahas. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan terutama bagi klien yang awam terhadap hal ini untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman sesuai dengan kutipan dari arsitek H “*Jadi kalo di sini itu, kita sebisa mungkin menghindari kesalahpahaman dengan klien. Misalkan di proyek ‘Elliptic House’, jadi kliennya itu paling males kalo udah bahas tentang gambar kerja. Setiap bahas tentang gambar kerja itu dia pasti langsung suruh ngomong sama kontraktor aja dan ke dia itu cukup kasih gambar jadi aja. Dia tuh ngga begitu ngerti bahasa teknisnya. Misalkan opening ya kita ganti jadi pintu, atau jendela. Material plan ya langsung aja bilang lantai pakai ini dinding pakai itu. Terus kalo kasih tau nama material juga harus pakai gambarnya dan ukuran.*” (FN, 10 Feb 2023).

Melalui data yang didapat di atas maka penulis dapat menganalisis dan mengaitkan terhadap teori ‘*Managing The Client Relationship*’ (Coleman, 2002), tentang memilih bahasa yang mudah dimengerti. Bahwa, dalam mengumpulkan data klien bukan hanya ide hebat atau gagasan yang unik yang disampaikan kepada klien untuk mencari seperti apa keinginan

klien, melainkan desainer juga harus mampu menyampaikan dalam tutur bahasa yang mudah dimengerti atau bahkan menggunakan bahasa sehari-hari sesuai dengan kepribadian klien. Hal ini ditunjukkan untuk mencegah terjadinya salah paham yang mengakibatkan proses mendesain dapat berubah dan menghambat pekerjaan desainer apabila terjadi kesalahan. Selain itu bukan hanya menggunakan bahasa yang mudah tetapi desainer juga harus dapat menjelaskan hal yang sulit ditangkap oleh klien. Menurut arsitek AE *“Kalo bahasa sebenarnya betul harus mudah dimengerti, tapi terkadang itu kan ada bahasa yang sulit diterjemahkan, jadi kita harus bisa jelasin dalam bentuk yang harafiah. Misalnya struktur induk, dan struktur anak itu kan susah kalo dicari kata penggantinya, jadi lebih baik dijelasin langsung biar klien itu next time juga bisa ngerti soal itu. Struktur induk adalah struktur utama yang menjadi tumpuan sedangkan struktur anak yang jadi pendukung untuk struktur induk biar lebih kuat untuk menopang bebannya. Nah kamu jelasin juga harus mudah dimengerti.”* (FN, 10 Feb 2023).

Dari sini maka dapat dijelaskan selain pemilihan kata lain, cara penyampaian juga harus jelas. Sebagai desainer memiliki tanggung jawab untuk melakukan pemecahan masalah namun apabila desainer tidak mampu menyampaikan suatu hal dalam penjelasan yang mudah dimengerti, maka akan menjadi rintangan bagi desainer. Desainer adalah peran yang paling mengerti alasan desain dibentuk maka desainer juga yang harus mampu menjelaskan secara singkat, padat, dan jelas. Selain itu desainer juga harus mampu membaca kepribadian seorang klien, dengan begitu maka desainer dapat menyesuaikan dirinya terhadap klien sesuai dengan kutipan dari arsitek AE *“Desainer yang hebat bukan cuma bisa bikin desain yang super keren, tapi dia harus bisa menyesuaikan dirinya dengan klien agar klien*

nyaman dan mau terbuka. Desainer keren harus bisa tuh baca karakter dari klien. Misalnya si Edo tuh ngedesain rumah introvert yang gamau keliatan langsung dari luar, tapi bisa dinikmati sama pemiliknya.” (FN, 10 Feb 2023).

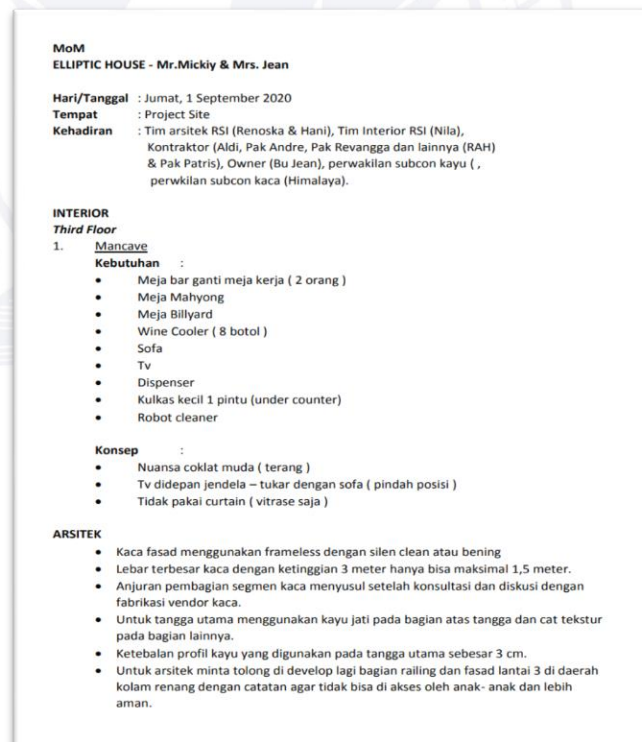
Pada akhirnya penulis dapat menarik benang merah dari data, dan analisis yang diperoleh yaitu setiap desainer bukan hanya harus mampu menciptakan gagasan. Tetapi desainer juga harus mampu menyampaikan gagasan dengan kata-kata yang terstruktur dan mudah dimengerti. Selain itu, menjadi tanggung jawab desainer untuk mampu menjelaskan hal-hal yang sulit dimengerti oleh klien terkait sebuah gagasan atau desain. Sehingga klien dapat mengerti apa yang mereka inginkan dan apa yang ingin diubah. Bahasa yang mudah dimengerti juga menjadi aturan dalam percakapan dalam *meeting* dengan klien disesuaikan dengan kemampuan klien dalam memahami bahasa teknis dalam desain.

b. Pertanyaan yang baik

Desainer baik di Revastudio mau pun bukan, pasti memahami bahwa pertanyaan yang dilontarkan kepada klien memiliki dampak yang besar untuk menghasilkan data klien yang akurat dan mendukung seorang desainer untuk membentuk sebuah desain. Tetapi, terkadang ada klien yang hanya menyampaikan suatu keinginan secara kasarnya dan tidak spesifik, hal tersebut yang menjadi halangan bagi desainer untuk membuat sebuah desain yang memenuhi target dari klien. Maka dari itu, pertanyaan yang baik menjadi penting untuk digunakan dalam mengumpulkan data klien. Pertanyaan yang baik bagi desainer interior PO *“pertanyaan itu banyak macam kalo mau ngumpulin data klien. Tapi apakah pertanyaannya berbobot atau hanya akan hasilin jawaban yang basa basi itu yang*

harusnya diperhatikan. Pertanyaan yang baik itu pastinya pertanyaan yang to the point, bukan pertanyaan yang akan menghasilkan jawaban yang menimbulkan pertanyaan lain. Selain itu pertanyakan juga seperti apa referensi desainnya, dan kamu tanyain juga secara spesifik apa yang disukai dari referensi desain si klien.” (FN, 10 Feb 2023).

Selain tentang pertanyaan yang diberikan desainer kepada klien, Revastudio juga menggunakan format ‘MoM’ (*Minutes of Meeting*) sebagai strategi mengumpulkan data klien yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan dasar yang menjadi media yang paling memiliki peran dalam membantu desainer menciptakan desain yang berbeda dari yang lain. ‘MoM’ ini diisi oleh klien yang akhirnya menghasilkan data klien berupa, lokasi, profil klien, hobi, kebutuhan ruang, dan sebagainya.



Gambar 4.3 MoM *Elliptic House*

Sumber: Data Revastudio

Dengan strategi ini Revastudio mampu mengumpulkan data klien yang sangat akurat karena data yang harus diisi dalam format tersebut bukanlah data yang akan menimbulkan pertanyaan baru. Sebisa mungkin Revastudio akan meminta klien untuk menyampaikan data yang spesifik melalui 'MoM'. Selain itu, 'MoM' juga digunakan Revastudio setiap kali ada data yang perlu dicatat selama melakukan *meeting* bersama klien bukan hanya pada pertemuan pertama. Strategi ini juga digunakan oleh Revastudio bukan hanya sekedar mendapatkan data melainkan sebagai cara desainer Revastudio untuk dapat melihat desain dari sisi klien atau bisa disebut sebagai '*user centered design*' yang hampir sama dengan '*human centered design*'. Hal yang membedakan antara keduanya adalah 'HCD' (*Human Centered Design*) adalah sebuah proses pendekatan yang dimulai dari manusia yang ingin dirancang dan diakhiri dengan menciptakan solusi yang ditujukan khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka serta membangun empati terhadap manusia yang dituju. (Kelley & Brown, 2018). Berbeda dengan '*user centered design*' pada strategi desain Revastudio menurut arsitek R "*sebenarnya hampir mirip dengan human centered design, tetapi di Revastudio mau desain itu beda dari yang lain dan lebih spesifik ke setiap klien, jadi kita menargetkan desain itu sebagai user centered design. Dengan MoM maka kita bisa ngumpulin data yang paling nunjukin jiwa si klien, jadi gada desain yang sama dengan klien a dengan klien lainnya.*" (FN, 08 Feb 2023).

Melalui data dari Revastudio di atas penulis dapat menganalisis dan mengaitkannya dengan teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002), tentang 'Pertanyaan yang baik' dalam melakukan pengumpulan data klien. Pertanyaan yang baik menurut Revastudio adalah pertanyaan

yang mampu menghasilkan jawaban yang menjadi data paling spesifik tentang klien tanpa menimbulkan pertanyaan baru terhadap data tersebut. Revastudio dengan format 'MoM'nya menjadi proses yang baik dalam mencapai '*user centered design*'. Berbeda dari sebagian perusahaan konsultan desain lainnya yang mendesain untuk mencapai '*human centered design*' yang tentunya berhasil menghasilkan desain yang fungsional bagi klien, namun Revastudio memiliki strategi yang lebih mendalam dalam mendesain. Melalui strategi '*user centered design*' Revastudio berhasil menciptakan desain yang paling diri sendiri seperti pengertian *eccentric* menurut arsitek CC dan mampu menciptakan desain yang dapat menyampaikan cerita dan menggambarkan jiwa dan karakter sang *owner*/klien.

Oleh karena itu, strategi pengumpulan data dengan 'MoM' dinyatakan berhasil karena memiliki pengaruh besar dalam menghasilkan data yang spesifik tentang klien, yang akhirnya mendukung desainer untuk menciptakan desain *eccentric* dan *energetic* dengan strateginya yaitu '*user centered design*' sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

c. Mendengarkan

Mendengarkan apa yang diinginkan klien adalah salah satu aspek terpenting dari setiap menjalankan proses mendesain. Penting untuk dapat memahami apa yang dicari klien dan dapat bekerja dengan mereka untuk membuat desain yang memenuhi kebutuhan masing-masing. Ini berarti belajar mendengarkan apa yang dikatakan klien, bahkan jika itu adalah sesuatu yang mungkin sesuatu yang tidak biasa. Menurut arsitek H "*ketika mendengarkan apa yang diminta klien, ada hal yang perlu dipahami selain sekedar dengerin. Tapi kita sebagai*

pendengar sekaligus desainer harus langsung tangkap tentang apa sih yang beneran diinginkan klien.” (FN, 24 Feb 2023).

Langkah pertama dalam mendengarkan klien adalah secara aktif mendengarkan. Ini melibatkan kehadiran dan perhatian terhadap apa yang dikatakan klien dan menyadari bahasa tubuh dan nada suara klien. Memperhatikan detail dari apa yang dikatakan klien adalah cara terbaik untuk memastikan bahwa seorang desainer memahami kebutuhan mereka. Mengajukan pertanyaan juga penting dalam proses ini. Pertanyaan dapat membantu mengklarifikasi kesalahpahaman dan memastikan bahwa semua informasi yang dibutuhkan dalam mendukung proses desain dapat didapatkan sebaik-baiknya. Seperti kutipan dari arsitek CC *“caranya kita perlu hadir dengan penuh kesadaran biar kita benar-benar tau apa yang dibutuhkan klien secara spesifik. Karena klien bisa saja menyampaikan hal-hal kecil yang sering kita lewatin yang turns out menjadi poin terpenting yang nantinya dibutuhin untuk membuat desain yang paling diri sendiri itu.” (FN, 24 Feb 2023).*

Selain itu, penting juga untuk bersabar dan tidak menghakimi ketika mendengarkan klien. Sangat penting untuk menciptakan ruang yang aman dan ramah bagi klien untuk mengekspresikan ide dan kebutuhan mereka. Ini berarti memahami ketika klien memiliki ide yang tidak biasa, hal tersebutlah yang merupakan faktor pentingnya. Berpikiran terbuka dan sabar adalah cara terbaik untuk memastikan bahwa klien merasa didengar dan dihormati.

Melalui data tersebut maka dianalisis dengan dasar teori *‘Managing The Client Relationship’* (Coleman, 2002), tentang *‘Mendengarkan’* bahwa sebagai desainer adalah sebuah tanggung jawab yang besar. Pada dasarnya mendengarkan klien

bukan hanya sekedar mendengarkan tetapi, harus hadir dengan kesadaran penuh dan aktif dalam mendengarkan. Seorang desainer dituntut untuk dapat mencatat setiap hal kecil yang disampaikan oleh klien, serta memberikan ruang bagi klien untuk dapat menyampaikan ide dengan nyaman dan merasa dihormati tanpa menghakimi gagasan dan informasi yang disampaikan oleh klien. Dengan begitu maka kita sebagai desainer telah membuka peluang munculnya data yang paling relevan dalam menciptakan desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

Dari hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan hal esensial dalam melaksanakan pengumpulan data ketika membahas terkait mendengarkan klien, kita sebagai desainer harus bersifat terbuka terhadap informasi tanpa melibatkan pemikiran yang menghakimi dan selalu mengutamakan rasa hormat terhadap klien sehingga akan ada rasa percaya yang timbul dan hal ini sangat baik serta berpeluang klien ingin memberikan informasi lainnya dengan rasa nyaman dan aman. Seperti data klien '*Elliptic House*' yang diberikan kepada desainer berupa profesi klien yang merupakan pemilik perusahaan kain dan seorang yang menghargai sebuah privasi sehingga desainer dapat menyediakan desain yang paling sesuai dengan jiwa klien. Maka terciptalah '*Elliptic House*' yang menyerupai mumi dengan bentuk bangunan yang dililit oleh kain, dengan pengalaman dan perjalanan ruang yang disediakan dari publik menuju privat dengan *mancave* dan kolam renang yang berada paling atas dari bangunan rumah tinggal ini. Dengan sebuah data yang unik seperti dari klien pada studi kasus ini juga memiliki preferensi desain yang memengaruhi sebuah desain dapat hadir dengan fitur-fitur yang berbeda dari

yang lainnya dan memiliki nilai positif menuju desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.



Gambar 4.4 *mancave Elliptic House*

Sumber: Data Revastudio

d. Merespon

Sebagai seorang desainer, penting untuk selalu berambisius untuk menanggapi data klien dengan cara yang paling kreatif. Serta berusaha keras untuk membuat desain dengan dasar prinsip desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi klien. Tujuannya adalah untuk menyediakan klien dengan desain yang unik dan memenuhi setiap aspek fungsi antara lain fungsi praktis, estetis dan simbolis. Pada Revastudio menerapkan cara berpikir bahwa seorang desainer bukan hanya dituntut untuk berpikir kreatif namun ada aspek dari kreativitas itu yang perlu berperan yaitu berpikir *out of the box*. Sebab, seorang desainer sudah seharusnya membentuk sebuah desain yang menjadi pemecah masalah dan sesuai dengan preferensi klien, tetapi Revastudio sendiri tidak setuju jika seorang desainer hanya bertanggung jawab terhadap hal tersebut, melainkan desainer juga harus mampu berinovasi dalam membangun cerita

dan pengalaman ruang yang tentunya memenuhi ketiga aspek fungsi sebelumnya. Hal ini dijelaskan dalam kutipan arsitek ES *“yang membedakan itu ketika desainer di perusahaan lain mungkin hanya mendesain itu memerhatikan pemecahan masalah dan melihat desain dari sudut pandang berpikir secara logika, ruang ini gunanya ini, ruang itu gunanya itu. Tapi beda dengan di kantor kita, desain bukan sekedar berfungsi dan menjadi problem solver, tapi ada cerita yang dibangun dan paling sesuai dengan jiwa dan karakternya sang klien.”* (FN, 22 Feb 2023).

Dalam hal cerita dan pengalaman ruang tentu ada perusahaan konsultan desain lainnya yang juga memiliki kompetensi dalam hal tersebut, namun yang membedakannya adalah bagaimana pendekatan pengalaman ruang tersebut terhadap manusianya. Menurut arsitek CC *“yang membedakan adalah tujuan pengalaman ruang dihadirkan, aku ambil contoh ya. Omah Jati karyanya Andra Matin, itu desain yang inspiring banget menurut aku, dia menciptakan pengalaman ruang itu dari journey-nya juga jadi memanfaatkan kondisi alam yang kemudian dibuat kesatuannya dengan bangunan. Tapi kalo dilihat itu kan sebuah pengalaman ruang yang diciptakan untuk manusianya mengikuti dan merasakan jati diri dari bangunannya saja jadinya sebuah ruang kepada manusianya, beda dengan kita yang menciptakan pengalaman ruang dan journey yang ditujukan untuk menunjukkan jati diri dan karakter dari klien jadi pengaruh manusia terhadap ruangnya dan pastinya tidak sama dengan pengalaman ruang mana pun.”* (FN, 22 Feb 2023).



Gambar 4.5 Omah Jati oleh Andra Matin

Sumber: www.andramatin.com

Menganalisis dari data tersebut yang kemudian dikaitkan dengan teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002), tentang 'Merespon' dari data klien. Revastudio merupakan sebuah perusahaan yang menyajikan sebuah desain bukan hanya dengan desain yang memecahkan sebuah masalah, tetapi ada aspek lain yang penting untuk hadir dalam sebuah desain. Desainer Revastudio dituntut untuk mampu menganalisis dan mempelajari sebuah data yang disampaikan oleh klien dengan sangat teliti dan memerhatikan setiap hal kecinya, dengan begitu desainer dapat mengembangkan rencana desain komprehensif yang memenuhi kebutuhan dan preferensi klien. Selain itu sesuai yang tertera pada teori yang disebutkan, desainer Revastudio juga memerhatikan cara merespon pendapat klien dengan rasa hormat, selalu bersedia ketika dibutuhkan, dan dapat menyampaikan pandangan yang lebih efektif terhadap gagasan atau data yang diberikan oleh klien. Menurut arsitek H "kita

harus bisa merespon klien itu dengan sangat baik, agar mereka bisa merasa lebih dekat dengan kita dan merasa santai aja gitu. Jadi dari klien Mrs Jane dan Mr Mickey sendiri mereka selalu meeting itu di luar lapangan, mungkin di café dan sebagainya. Kita sebagai desainer ya menanggapi dengan baik, jadi sampai sekarang mereka itu santai jadi kayak temen aja bahkan meeting itu rasanya kayak ngobrol nongkrong gitu.” (FN, 24 Feb 2023).

Melalui hasil analisis maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam merespon sebuah data klien, seorang desainer harus mampu memahami secara teliti dan menganalisis secara mendalam terkait data yang diberikan. Selain itu, juga perlu diperhatikan cara seorang desainer dalam merespon klien, kembali harus menyesuaikan tata cara yang dilakukan oleh klien sendiri sehingga klien juga dapat terbuka dan menyampaikan data yang tentu mendukung sebuah desain. Oleh karena itu, merespon kedua hal itu yaitu data klien dan klien itu sendiri dapat mendukung desainer untuk menciptakan sebuah desain dengan pengalaman ruang dan cerita yang paling menunjukkan jiwa dan karakter klien yang bisa dikatakan berbeda dengan pengalaman ruang yang dirancang bagi ruang untuk menuntun manusianya dan bukan pengalaman ruang yang tercipta oleh karakter manusianya.

e. Memberikan gambaran

Ketika membahas tentang memberikan gambaran pada data klien, seseorang harus memiliki pemikiran yang unik dan kreatif dalam sebuah desain. Setiap saat seorang desainer disajikan dengan data klien, desainer dituntut untuk berfokus pada pembuatan desain yang menonjol dari yang lain. Desain yang unik dan menarik perhatian klien. Revastudio selalu

berusaha untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah terlihat sebelumnya, sesuatu yang akan menambah nilai pada data. Seperti berinovasi pada data yang didapat bukan hanya menerima data dan menyajikannya dalam bentuk yang hanya berpaku pada data tersebut. Juga memerhatikan target klien saat membuat desain. Ini dapat membantu ketika seorang desainer bertujuan membuat desain yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik klien. Perlu juga fokus pada pembuatan desain yang mudah dipahami, serta menarik secara visual. Sehingga membantu klien untuk lebih memahami data dan juga membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk mengerti seperti apa yang diinginkan secara lebih spesifik.

Sebuah data atau referensi yang diberikan oleh klien bukan semata-mata untuk ditiru meskipun klien menyampaikan demikian data ini dapat dianalisis dengan diperkuat oleh teori ‘*Managing The Client Relationship*’ (Coleman, 2002), tentang ‘Memberi gambaran’. Menurut arsitek AE “*sering banget klien itu ngasih referensi desain dari internet yang menurutnya menarik, tapi kalo kita mendesain pasti ada karakter yang muncul dan pasti tidak sama persis dengan referensi tetapi kita sebisa mungkin menunjukkan kemiripan. Dari hal itu menurutku menjadi nilai tambah dari data tersebut karena pasti ada peningkatan fungsi disesuaikan dengan kebutuhan klien nah ketika kita memberikan ide tersebut maka perlu banget untuk bisa kasih vision seperti ini lho desainnya.*” (FN, 27 Feb 2023). Dari kutipan tersebut menyebutkan bahwa ketika sebuah data yang kemudian diberikan kepada desainer perlu untuk dirancang sesuai dengan preferensi klien tetapi tidak hanya menghadirkan sebuah desain yang sama persis dengan data yang diberikan melainkan ada fungsi dan nilai yang harus meningkat baik dari segi estetis dan atau praktisnya. Setelah desainer

mampu memikirkan inovasi tersebut maka sangat penting juga untuk dapat menyampaikan gagasan tersebut dengan memberikan visi atau gambaran dari sebuah ide sehingga klien akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut dan memberikan peluang bagi klien untuk mempertimbangkan pilihannya tanpa dibanjiri dengan pikiran yang ambigu atau salah paham.

Pada intinya seorang desainer harus mampu menunjukkan sebuah data yang diberikan oleh klien ke dalam sebuah ide dengan bentuk gambaran, dengan begitu klien dapat merasa bahwa seorang desainer tersebut memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menentukan apakah desainer dapat menjadi rekan yang tepat dalam menjalankan proyek. Memberikan gambaran ini dapat berupa menunjukkan ide tambahan terhadap referensi klien dengan beberapa referensi desain lain atau dapat juga memberikan beberapa alternatif jika sebuah referensi klien tidak mampu memenuhi kebutuhan klien.

f. Efisien

Mengumpulkan data klien adalah bagian penting dari bisnis apa pun dan perlu dilakukan secara efisien untuk memastikan akurasi dan kecepatan. Penting untuk memiliki sistem yang efisien untuk mengumpulkan data klien yang andal dan mudah digunakan. Untuk melakukan ini, Sistem ini harus mampu menangkap semua data dengan cepat dan akurat, serta menyimpannya dengan aman.

Pada pembahasan pengumpulan data klien, Revastudio berstrategi mengumpulkan setiap detil data dalam 'MoM' (*Minutes of Meeting*). Seperti yang sudah dijelaskan, 'MoM' merupakan sebuah catatan tertulis mengenai setiap hal yang terjadi selama rapat bersama klien. 'MoM' juga dapat

digunakan untuk menyampaikan informasi data tersebut kepada orang-orang yang ikut berperan dalam proses desain yang tidak menghadiri rapat, atau juga untuk membantu desainer mengingat kembali bahkan membantu untuk melacak apa yang diputuskan selama rapat sehingga desainer dapat melihat kembali dan menggunakannya untuk menginformasikan keputusan di masa mendatang.

Dalam menerapkan format 'MoM' sendiri Revastudio juga paham untuk berusaha tetap efisien. Arsitek ES menyebutkan "*selama ini MoM itu seperti sudah ada template-nya dan ada tata cara penggunaannya. Jadi sebelum kita meeting desainer harus menyiapkan MoM dengan poin-poin yang diperlukan dulu jadinya ada data prioritas yang dicari baru kemudian ada data tambahan yang tidak dicari namun penting dan muncul selama melakukan meeting.*" (FN, 27 Feb 2023). Dari kutipan tersebut dapat disebutkan bahwa sebuah 'MoM' memiliki format yang sama dengan poin yang berbeda guna menargetkan sasaran data tertentu dan tidak tertutup dari data baru di luar sasaran tersebut. Hal tersebut juga sudah disiapkan sebelum *client meeting* berlangsung. Dengan begitu proses berjalannya sebuah *meeting* dan pengumpulan data klien dapat berjalan dengan berkualitas dan efisien waktu. Selain itu penggunaan 'MoM' menjadi sangat berguna bagi Revastudio karenanya sebuah data klien menjadi lebih mudah didapatkan dengan kualitas data yang baik dan mencegah timbulnya ambiguitas sesuai dengan tutur arsitek ES "*gunanya ya tadi, data yang dicari itu bisa muncul dan gak kelupaan buat diminta pas kita meeting. Sama data yang didapat itu jadi lebih spesifik karena poin dan pertanyaan yang disiapkan juga memang menjurus secara detil.*" (FN, 27 Feb 2023).

Menganalisis data tersebut dengan dikaitkan pada teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002), mengenai 'Efisien', bahwa Revastudio memiliki salah satu strategi yang berhasil membawa desainnya menjadi sebuah desain yang dapat dikatakan berhasil. Pasalnya, setiap aspek dalam efisiensi pengumpulan data sendiri Revastudio menggunakan 'MoM' yang bertujuan untuk membantu desainer dalam menentukan keputusan desain, menyiapkan rencana desain kedepannya, dan mengidentifikasi serta melacak setiap langkah yang pernah diambil sebelumnya. Selain itu juga dapat membantu desainer lain yang tidak hadir dalam *meeting* untuk tetap dapat mengikuti perkembangan data yang telah terkumpul dan membantu desainer untuk mengingat kembali data penting yang pernah dikumpulkan. Melalui 'MoM' ini juga yang menjadi strategi pengumpulan data yang efisien bagi Revastudio karena setiap data yang terkumpul dapat dipastikan memiliki nilai dalam tujuan mendukung berjalannya sebuah proses desain dengan kata yang spesifik dan tidak ambigu.

ii) Asistensi Klien & *Principal*

a. Bahasa yang dimengerti

Ketika membahas tentang asistensi desain, maka desainer dituntut untuk menguasai bukan hanya dari segi pemahaman tentang desain melainkan juga memahami bagaimana cara penyampaian sebuah informasi dari gagasan yang menjadi nilai dalam sebuah proses mendesain sehingga setiap pihak yang mendengarkan dapat mengerti apa yang dimaksud oleh desainer dengan tepat. Selain itu dalam penyampaian sebuah gagasan tersebut desainer juga harus dapat memilih kata-kata yang tepat dan mudah dimengerti oleh setiap pihak sehingga desainer harus dapat mengenal secara baik

kemampuan klien dalam memahami sebuah kata jargon dalam dunia teknis desain interior maupun arsitektural. Selain itu dengan klien dan *principal* memahami gagasan yang disampaikan oleh desainer dengan baik maka hal tersebut dapat membantu mereka dalam membuat keputusan untuk mendukung perkembangan desain.

Menurut arsitek CC *“cara terbaiknya adalah dengan bahasa sehari-hari saja tidak perlu yang kompleks dan teknis banget jika itu asistensi ke klien. Jadi yang terpenting adalah menggunakan user experience sebagai jembatan kita untuk menyampaikan bahasa desain kita.”* (FN, 28 Feb 2023). Dengan kata lain, seorang desainer juga harus memiliki kemampuan dalam menjelaskan pengalaman pengguna dalam ruang sebagai cara untuk memudahkan klien untuk memahami tentang gagasan atau desain yang disampaikan oleh desainer. Dengan begitu pula, klien dapat mengetahui apa rencana dan seperti apa nantinya sebuah desain akan dibentuk. Kemudian, tutur arsitek CC terkait klien yang lebih sulit memahami bahasa desain *“kadang itu ada klien yang susah mengerti dan kekeh dengan idenya meskipun itu akan mempersulit proses desain nantinya, makanya dengan user experience itu bisa membantu menerjemahin bahasa desainer. Contoh ketika klien ingin memiliki ruang privat yang berada pada bagian depan bangunan namun hal tersebut adalah sesuatu yang akan mengurangi mobilitas maka kita sebagai desainer jelasin dari pengalaman ruangnya seperti jika berada di bagian depan maka tamu bisa langsung melihat ada ruangan tersebut dan klien akan merasa lebih mudah terekspos dengan area transisi atau publik.”* (FN, 28 Feb 2023). Dapat dijelaskan juga sebuah *user experience* dapat memudahkan bagi klien untuk memutuskan keinginannya secara lebih baik karena adanya

penyuluhan dari seorang desainer karena terkadang ada klien yang tidak sadar akan masalah lain yang mungkin timbul dari idenya. Sehingga posisi desainer adalah untuk memberikan penjelasan terkait hal itu dengan cara yang memudahkan klien untuk mengerti.

Masih sama dengan penjelasan sebelumnya tentang analisis terhadap data menggunakan teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002), mengenai 'Bahasa yang dimengerti' dalam melakukan asistensi yaitu dengan bahasa sehari-hari dan menghindari jargon desain atau bahasa teknis desain serta teknik penyampaian informasi yang *to the point* dan tidak bertele-tele. Selain itu desainer Revastudio juga memiliki strateginya sendiri dalam menjelaskan ide pemecahan masalahnya melalui *user experience* yang menjadi hal terpenting dalam mendesain menurut prinsip desain Revastudio. Melalui pengalaman ruang tersebutlah yang menjadi instrumen Revastudio dalam membantu klien untuk memahami sebuah gagasan desain yang ditujukan untuk memecahkan masalah desain.

b. Pertanyaan yang baik

Selama melakukan asistensi desain, yang mana asistensi itu bertujuan untuk memberikan pencerahan bagi desainer untuk mengambil keputusan desain. Sehingga pertanyaan yang baik dan akurat untuk memenuhi pertanyaan atau kebingungan desainer menjadi sangat penting. Seperti pada kutipan dari arsitek H "*misalnya dari Elliptic House ini aku sempet bingung banget pas mau buat bentuk mancave-nya dan kolam renangya, karena dia bentuknya melengkung dan kalau bentuk kolamnya mengikuti bentuk bangunannya akan ada sudut yang menyempit, jadi akhirnya pas jadwal meeting aku*

asistensiiin aja kemungkinan yang muncul. Mendengar jawabannya dri klien katanya ga masalah dan dari principal pun juga tidak masalah hanya cukup diperluas saja areanya sehingga bentuknya seperti bentuk logo nike.” (FN, 24 Feb 2023). Pertanyaan yang tepat sasaran mampu memberikan desainer sebuah ide dalam mengembangkan desain dan dapat memecahkan masalah desain yang muncul selama proses mendesain.

Selain itu menyiapkan pertanyaan yang tepat ketika masalah muncul menjadi strategi yang tepat untuk mencatat jejak dan melacak langkah yang dilakukan yang mengakibatkan masalah tersebut muncul kemudian dapat disiapkan untuk ditanyakan ketika melakukan asistensi bersama klien dan *principal*. Hal ini menjadi salah satu strategi desainer Revastudio dalam membuat pertanyaan yang baik dan tepat sasaran. Kemudian pertanyaan tersebut disiapkan ke dalam format ‘MoM’. Jika tidak begitu maka desainer akan tetap berada dalam posisi yang hilang arah dan apabila hanya mengambil keputusan tanpa pandangan lain terhadap desain maka tidak menjadi efektif dalam proses mendesain. Kondisi pengambilan keputusan seperti hal tersebut dikatakan tidak bijak apabila hal yang membingungkan adalah hal yang tidak pasti seperti yang dikatakan oleh arsitek H “*kalo solusinya itu ngga pasti yang ada jadi ngga efektif, kayak misalnya tadi yang kolam renangya itu, kan bisa jadi klien merasa dia butuh yang tidak ada space terbuang seperti sudut menyempit itu atau klien malah ingin mengganti kegunaannya karena space yang ngga mendukung, tapi ternyata malah kliennya ngga masalah dan principal juga setuju untuk membuat seperti itu jadi aku lanjutin aja hanya space-nya aja yang besarin biar pengalaman saat menggunakan kolam renang tetap nyaman.” (FN, 24 Feb 2023).*

Lain halnya jika sebuah masalah desain memiliki solusi yang pasti seperti ruang 'a' yang termasuk kedalam ruang privat yang diinginkan klien berada di bagian depan bangunan, namun hal itu tidak efektif karena berdekatan langsung dengan ruang transisi dan ruang publik sehingga memudahkan ruang privat terekspos, maka solusinya ruangan harus tertutup atau berada tidak berdampingan dengan ruangan publik tersebut.

Sehingga hasil analisis tersebut dapat dikerucutkan bahwa seorang desainer harus dapat membuat pertanyaan yang baik. Pertanyaan yang baik yang dimaksud adalah pertanyaan yang dapat mengarah ke sasaran yang tepat yaitu masalah desainnya secepat mungkin setelah desainer mengidentifikasi masalah desain yang muncul dalam proses mendesain. Selain itu memikirkan pertanyaan yang mana yang memang perlu didiskusikan dan mana yang dapat dijawab langsung dengan ide pemecahan solusi desainer seorang. Setelah menentukan pertanyaan yang perlu didiskusikan kemudian pertanyaan disiapkan ke dalam 'MoM' dan mengumpulkan jawaban atau data yang diperlukan dalam proses asistensi.

c. Mendengarkan

Selama melakukan asistensi bersama klien dan *principal* mendengarkan menjadi kunci keberhasilan sebuah desain dapat tercipta dengan sesuai pada preferensi dan target klien. Karena dalam melakukan asistensi seperti yang disebutkan bertujuan untuk mencari sebuah data dari masalah yang muncul selama proses mendesain sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan dengan membentuk gagasan yang menjadi *problem solving* dengan bentuk inovasi.

Selain itu menurut arsitek CC "*pada saat meeting dan asistensi itu bakal selalu ada data baru yang didapat mau*

itu karena memang dicari, atau memang muncul begitu saja. Selain itu sebenarnya bukan hanya dari klien atau principal, bahkan sub kontraktor juga bisa memberikan sebuah alasan sebuah desain tidak dapat atau dapat bekerja. Jadinya, kita sebagai desainer harus selalu teliti untuk mendengarkan hal-hal penting seperti itu jadinya kita tidak akan miss data penting seperti itu.” (FN, 28 Feb 2023). Kutipan ini menjelaskan bahwa kita sebagai desainer harus selalu tangkap dalam mendengarkan hal-hal kecil sekali pun karena terkadang ada data atau informasi yang dapat muncul tanpa disangka. Selain itu kita juga harus selalu terbuka untuk menerima pendapat atau kritik bukan hanya dari klien dan *principal* tetapi dari setiap pihak yang memiliki peran dalam menjalankan sebuah desain. Terkait masalah sebuah data atau gagasan dapat diterapkan ke dalam desain atau tidak hanya dapat dibuktikan ketika kita melakukan analisis data dari gagasan yang diterima.

Secara singkat, sebagai desainer kita harus mampu berempati, memosisikan diri kita sebagai klien, dan menjadi pendengar yang baik karena setiap orang yang berperan dalam menjalankan sebuah proses desain baik klien, *principal*, kontraktor, spesialis *ME*, dan sebagainya memiliki sebuah gagasan yang mampu membantu desainer dalam menjalankan pengembangan sebuah ide desain. Selain dari hal orang-orang yang berperan, ada juga vendor. Mungkin terlihat tidak begitu relevan namun ini pendapat arsitek CC “*vendor itu penting juga lho. Misalnya klien memiliki kenalan vendor yang memang dipercaya olehnya dan pasti akan dipilih sama klien. Sedangkan setiap vendor punya kemungkinan memiliki produk yang spesifikasinya berbeda meski pun produknya sama. Begitu juga cara pengaplikasian yang bisa berbeda pula walau pun sangat jarang ya. Jadi kita tetap harus bisa mendengarkan pendapat*

dan informasi dari setiap pihaknya. Intinya sebagai seorang desainer apa lagi kita intinya sebagai seorang desainer apa lagi kita juga mendesain berdasar pada user experience kan jadi harus menjadi pendengar yang baik dan menjadikan diri kita jika jadi mereka ya, berempati lah.” (FN, 28 Feb 2023).

d. Merespon

Melakukan asistensi bersama klien dan *principal* tujuannya adalah untuk membuka peluang munculnya sebuah data, informasi, bahkan gagasan untuk membantu dan sebagai pengarah bagi desainer untuk bisa mengembangkan konsep dan desain dalam proses mendesain. Bagi seorang desainer harus mampu membiasakan diri untuk tetap terbuka tanpa menghakimi gagasan atau ide yang disampaikan oleh klien. Seperti yang disebutkan oleh arsitek CC *“ketika asistensi kita perlu bersikap netral tidak harus terlalu memaksakan ide kita, karena sebenarnya ide dari klien atau keinginan klien bisa saja menjadi pencerahan bagi desainer saat kita hilang arah atau ga tau desain ini mau diapain lagi. Kalo tidak begitu dan merasa setiap ide klien itu hanya menyulitkan desain kita maka nantinya kita yang akan kesulitan sendiri, karena pasti kita ngga bakal tau apa yang sebenarnya diinginkan klien dan desain jadi ngga mencapai target klien.” (FN, 28 Feb 2023).*

Sedangkan pendapat dari *principal* adalah sebuah arahan yang perlu diterapkan ke dalam desain karena *principal* tentu memilikipandangan sendiri yang paling akurat terhadap prinsip desain perusahaannya. Jadi dari hal tersebut sebagai desainer harus mampu menciptakan sebuah desain yang dapat memenuhi keduanya dengan mengombinasikan setiap ide ke dalam satu desain yang mana tidak mudah. Sehingga terdapat strategi yang diterapkan menurut arsitek CC *“pasti susah kalo*

harus sepenuhnya memenuhi keduanya, apa lagi kalo keduanya itu bertolak belakang. Jadi caranya sih ya kita harus buat option yang paling relevan dan kalau memang harus ada salah satunya yang harus di-takedown maka berikan alternatif lainnya yang dapat memenuhi keduanya. Sehingga ketika itu dilakukan asistensi lagi kita sebagai desainer bisa menjawab segala pertanyaan klien dan principal dengan sangat baik dengan memberikan sebab akibatnya.” (FN, 28 Feb 2023).

Pada intinya dalam analisis ini dikaitkan dengan teori tentang ‘Merespon’ pada ‘*Managing The Client Relationship*’ (Coleman, 2002), Sebagai desainer kita harus mampu menjawab setiap pertanyaan klien dan *principal* terhadap desain dengan memberikan berbagai alternatif yang relevan terhadap gagasan kedua pihak. Selain itu perlu juga untuk dapat menjelaskan sebab akibat yang bertujuan agar tidak menimbulkan pertanyaan lain terhadap jawaban tersebut sehingga kedua pihak dapat menerima gagasan dengan baik dan mampu merasa seorang desainer berkompeten untuk menciptakan desain yang memenuhi target preferensi klien dan prinsip desain.

e. Memberikan gambaran

Memberikan gambaran terkait gagasan atau ide yang diajukan kepada klien terkait desain menjadi aspek penting dalam sebuah asistensi desain. Karena dengan memberikan gambaran dari sesuatu yang bersifat abstrak atau konkret maka seorang klien dan *principal* akan mendapatkan pandangan seperti apa rencana sebuah desain kedepannya. Hal ini sangat baik untuk kelangsungan desainer dalam menjalankan proses desain yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan klien.

Memberikan gambaran dalam proses asistensi desain dapat berupa menunjukkan hasil coretan, sketsa, referensi, dan

visual digital yang paling relevan untuk menunjukkan seperti apa ide atau gagasan yang ada dalam benak pikiran seorang desainer. Selain itu dengan memberikan gambaran juga menjadi sebuah langkah yang menentukan pandangan klien terhadap kompetensi seorang desainer, karena dengan mampu memberikan ide atau gagasan bersama sebuah gambaran yang konkret maka klien akan berpikir bahwa desainer benar-benar tahu apa yang ditargetkan oleh klien tersebut.

Kembali lagi membahas tentang *user experience*, dalam strateginya desainer Revastudio memanfaatkan pengalaman ruang sebagai sarana untuk menyampaikan suatu gambaran terkait rencana desain yang tepat untuk memecahkan masalah desain yang teridentifikasi dari data klien serta memosisikan diri desainer sebagai pengguna ruang yang kemudian kondisi ini akan membantu klien untuk ikut merasakan seperti apa ketika berada dalam sebuah ruang desain tersebut.

Jika data tersebut dianalisis dengan dikaitkan pada teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002) tentang memberikan gambaran dalam melakukan asistensi maka dapat dikatakan strategi desainer Revastudio terkait mendesain menurut *user experience* sangatlah berperan penting. Dengan begitu setiap penyampaian sebuah desain dapat dipermudah menggunakan penjelasan desain melalui *user experience* tersebut. Oleh karena itu, sehingga sebuah desain dapat hadir seperti yang telah dihasilkan oleh Revastudio. Melalui *user experience* tersebut juga yang membantu mengklarifikasi setiap gagasan yang dihasilkan untuk menjadi sebuah desain yang memecahkan masalah data yang didapatkan, serta menjadi salah satu sarana untuk mengidentifikasi setiap masalah yang dapat muncul selama proses mendesain

dilakukan. Sehingga strategi ini menjadi pengaruh munculnya sebuah prinsip desain Revastudio, dengan menciptakan sebuah gambaran *user experience* menentukan tata letak ruang, bentuk ruang, hingga prinsip desain revastudio yang berdasar pada perjalanan dan cerita yang ingin dibangun untuk memecahkan masalah desainnya.

f. Efisien

Dalam melaksanakan asistensi bersama klien dan *principal* strategi untuk menjalankannya secara efisien seperti yang telah dijelaskan, adanya persiapan yang dilakukan seperti mengidentifikasi masalah yang muncul, mencatat setiap langkah yang telah diputuskan, dan menyiapkan setiap pertanyaan yang dibutuhkan untuk mendapatkannya pada saat melakukan asistensi. Selain dari hal yang perlu disiapkan, ada pula sikap yang harus diterapkan yaitu terbuka terhadap setiap kemungkinan, tidak menghakimi, berempati, menjadi pendengar yang baik, dan memahami desain dan bagaimana menyampaikannya.

Tetapi, dari setiap hal tersebut ada satu hal yang selalu berperan penting dalam proses mendesainnya dan pastinya menjadi suatu sarana yang membantu membuat proses asistensi menjadi efisien. Hal tersebut adalah *user experience* yang menjadi strategi desainer Revastudio untuk menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melakukan asistensi bersama klien dan *principal*. Mengutip dari pendapat arsitek CC “*strategi paling efisiennya ya gunakan user experience. Sebenarnya itu juga kan yang menjadikan setiap desain itu hadir seperti yang sudah-sudah. Karena, user experience jugalah yang memengaruhi banyak aspek desain lainnya.*” (FN, 28 Feb 2023).

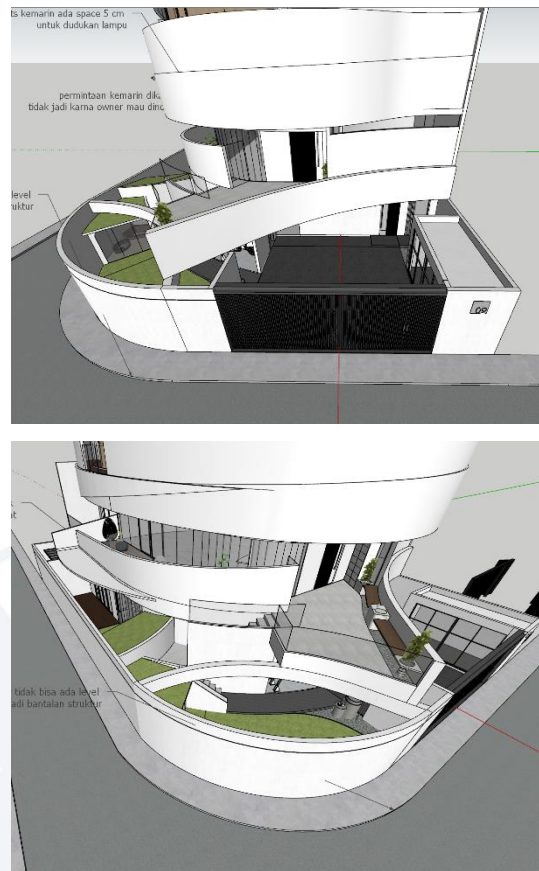
Dari setiap data yang membahas tentang asistensi selalu kembali mengarah kepada *user experience* yang menjadi strategi melaksanakan proses asistensi, karena dianggap sebagai strategi yang paling efisien karena mampu mencakup segala kebutuhan dalam melakukan asistensi, seperti identifikasi masalah, menegaskan keinginan klien, membantu membuat keputusan, dan memberikan gambaran rencana gagasan atau ide. Dengan begitu, apabila data dikaitkan dengan teori ‘*Managing The Client Relationship*’ (Coleman, 2002) tentang menjalankan proses asistensi dengan ‘efisien’ maka dapat dibuktikan bahwa setiap aspek dapat terpenuhi melalui strategi *user experience*. Melalui strategi ini pula yang memengaruhi terciptanya sebuah desain yang paling diri sendiri dengan karakter yang unik karena pengalaman yang diciptakan setiap bangunan pastinya berbeda.

- iii) Revisi klien
 - a. Bahasa yang dimengerti

Setelah desainer melakukan sebuah asistensi desain maka setiap data yang terkumpulkan baik yang dicari mau pun yang muncul, maka dilakukan proses revisi desain yang. Pada proses ini desainer menggunakan kesempatan untuk mengembangkan sebuah ide atau gagasan desain yang telah dikerjakan sebelumnya. Pada proses ini pula memungkinkan sebuah gagasan sebelumnya yang sudah dibentuk dapat berubah hingga seluruhnya. Namun, setelah melalui proses asistensi dan memasuki proses revisi membantu desainer untuk menciptakan sebuah gagasan yang menyelesaikan masalah desain lebih baik lagi dibandingkan sebuah gagasan yang terbentuk dan belum melalui proses asistensi.

Dalam melakukan proses asistensi perlu diingat dan dipertimbangkan bagaimana kedepannya desain tersebut dapat disampaikan dengan mudah. Maka, seorang desainer menjadi sepenuhnya bertanggung jawab terhadap gagasan yang dibangunnya. Selain itu, ini yang ditegaskan oleh arsitek H “*selalu dimulai dari user experience. Misalkan dalam proyeknya ‘Elliptic House’ pasti ada dua entrance kan, yang pertama dari bagian samping untuk yang lebih estetik, dan yang khusus untuk servis yaitu dari dalam garasi. Sebenarnya pasti selalu ada di setiap proyek RSI terutama rumah tinggal.*” (FN, 2 Mar 2023). Dari kutipan ini menunjukkan, sebuah desain muncul dengan alasan yang ditetapkan karena adanya tuntutan yang dibentuk oleh Revastudio dan oleh klien kepada desainer. Maka dari itu setiap proyek desain Revastudio menggabungkan sebuah gagasan dari segi *user experience* dengan segi bentuk dan fungsinya. Dengan memaksimalkan kreativitas seorang desainer maka desainer mampu menciptakan sebuah bentuk yang menakjubkan dengan fungsi bukan dari segi praktis saja melainkan ada fungsi estetis ke dalam desain.

Dalam bahasan kali ini, mengenai *entrance* pada bangunan ‘*Elliptic House*’ yang mampu menunjukkan strategi keseluruhan mendesain sebuah bangunan menurut desainer Revastudio. *Entrance* dari bangunan ini dibentuk dalam dua bentuk yaitu, fungsional dan estetis yang fungsional dapat diakses melalui samping garasi dan satu lagi melalui jalan samping yang melewati *landscaping* yang juga didesain sehingga ada pengalaman ruang yang menarik bagi penghuni.



Gambar 4.6 Perjalanan menuju *entrance* 'Elliptic House'

Sumber: Data Revastudio

Melalui kedua gambar di atas dapat dijelaskan bahwa desainer telah memikirkan *user experience* sebagai pengaruh terbentuknya sebuah bentuk desain dan fungsi desain. Selama menjalankan proses asistensi mulanya memiliki bentuk yang berbeda dari yang telah terbentuk sekarang. Hal yang dibahas dan diubah semuanya menggunakan *user experience* sebagai sarana penyampaian dan penjelasan sebuah desain sehingga, ini menjadi aspek yang membantu desainer dan klien memahami sebuah desain dengan akurat. Mulanya desain memiliki *entrance* utama pada bagian belakang sehingga perjalanan

manusia dari depan ke belakang, melewati *scenery* yang panjang dan menarik. Namun setelah melalui proses asistensi, desainer mendapati bahwa klien merasa itu terlalu jauh dan ingin langsung saja berada di depan dengan satu jalur lurus menuju pintu utama seperti yang disebutkan oleh arsitek H “kata klien, pintu utamanya dekat aja kayaknya lebih efektif ya. Jadinya dibuat berada di depan tapi gimana caranya tetap ada prinsip desain dari Revastudio kalo casenya begitu. Makanya kalo kamu liat kan tetap ada *journeynya pas jalan ke samping dan naik tangga menuju pintu utama itu dikelilingi dengan unsur hijau atau tanamannya.*” (FN, 2 Mar 2023).

Dengan data tersebut maka dapat menunjukkan hasil analisis yang dapat diperkuat dengan teori referensi yaitu ‘*Creativity in Design Thinking*’ dalam (Stanford University). Dapat dikatakan bahwa desainer memiliki strategi menggunakan *user experience* untuk menjelaskan tentang gagasan yang diajukan dengan guna memudahkan kedua belah pihak untuk memahami keseluruhan desain. Selain itu setelah melalui proses asistensi maka ada informasi yang didapat seperti yang dikutip sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bagaimana desainer tetap dapat menghasilkan sebuah desain yang menggabungkan aspek preferensi klien dengan tuntutan Revastudio. Terdapat unsur kreativitas desainer dalam menciptakan desain yang inovatif dengan memikirkan *user experience* terhadap desain *entrance* pada bangunan. Pemikiran inovatif tersebut merupakan salah satu penunjang seberapa kreatif desainer dalam mengatasi masalah desain dengan keterbatasan yang diciptakan oleh sebuah data atau kondisi lapangan, sehingga dapat meningkatkan standar kreativitas dan tuntutan Revastudio kepada desainer. Strategi ini memengaruhi proses mendesain Revastudio terhadap prinsip desain

Revastudio dalam hal yang positif, sebab dengan *user experience* menjadi peningkat standar berpikir kreatif setiap anggota desainer untuk terus menciptakan sebuah desain yang *eccentric* dan *energetic*.

b. Pertanyaan yang baik

Setelah desainer menciptakan sebuah desain baru yang juga memecahkan masalah desain baru yang sebelumnya diasistensikan, tentunya harus ada persetujuan dari pihak klien sebagai pemilik dari proyek tersebut. Maka desainer perlu memastikan terlebih dahulu sebuah gagasan baru yang diciptakan telah sesuai dengan preferensi klien. Setelah itu perlu dilakukan identifikasi masalah lagi terhadap gagasan baru tersebut untuk membantu desainer mencatat langkah yang telah diambil dan menentukan rencana desain yang akan diputuskan kedepannya. Menurut arsitek H “*sebelum kita ajuin hasil revisi kita harus perhatiin ulang dan menilai sendiri hasil desain kita itu. Kita pasti gamau dong nunjukkin hasil revisi yang mecahin masalah sebelumnya tapi malah menimbulkan masalah baru lagi atau bahkan ngga mecahin masalah sama sekali. Makanya kita selalu perhatiin lagi melalui pengalaman ruangnya dan bentuknya. Kalo bentuk udah oke dan masalah sudah terpecahkan baru bisa dibilang desain siap untuk diajukan.*” (FN, 2 Mar 2023).

Dengan pernyataan pada kutipan di atas, sebuah desain dapat diajukan dan dinyatakan selesai direvisi ketika sebuah desain sudah memecahkan masalah dan memiliki tampilan yang menarik untuk dihadirkan. Perlu ada persiapan sebelum diajukan kepada klien dan *principal*. Melakukan identifikasi masalah dan menilai sebuah desain menurut persepsi kita sebagai desainer, sehingga sebuah gagasan harus

layak terlebih dahulu sebelum diajukan. Dengan begitu proses mendesain dapat berlanjut dan tidak menyia-nyiakan waktu asistensi untuk membahas hal yang sama setiap waktunya.

Selain hal itu, membahas menggunakan studi kasus proyek Revastudio, *entrance 'Elliptic House'*. Ketika desainer mengajukan gagasan kepada klien seperti *user experience* pada *entrance* utama yang sudah didesain dengan letak pintu utama di bagian samping belakang bangunan. Namun klien ingin pintu langsung berada di depan saja, sebagai desainer harus memastikan lagi bila klien benar-benar menginginkan hal tersebut. Kembali melalui *user experience* yang dihadirkan desainer ke dalam desain bagi klien. Sehingga, hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi klien untuk menentukan keputusannya. Pengaruhnya, strategi ini mampu memastikan sebuah desain tetap hadir dalam satu jalur yang lurus menuju prinsip desain Revastudio.

c. Mendengarkan

Sebagai desainer pasti memiliki perasaan yang baik terhadap hasil karyanya masing-masing tetapi bagaimana bila ada masukan dari lain pihak yang memberikan pandangan yang kurang mengesankan terhadap karya tersebut. Ini yang dijelaskan oleh arsitek AE “*iya tau aku tuh memang suka sama hasil desain aku, tapi itu dari pandangan aku, gimana dari pandangan orang lain. Menurut aku orang lain selalu punya hak untuk menilai karna kadang kita sendiri itu belum cukup untuk menilai desain kita, jadi harus selalu bisa menerima kritik dan saran dengan baik sih.*” (FN, 2 Mar 2023). Dari kutipan tersebut, desainer dituntut untuk memiliki sikap yang terbuka terhadap pendapat dan kritik dari orang lain. Sebab melalui hal tersebut desainer akan terbuka terhadap setiap kemungkinan

yang berpotensi untuk mengembangkan sebuah ide atau gagasan dari desainer.

Terkadang, desainer yang telah melakukan sebuah perbaikan dalam sebuah desain maka, desainer juga harus sadar bahwa sebuah desain berpotensi menimbulkan masalah yang baru meski pun telah memecahkan masalah yang sebelumnya, maka pasti ada masukkan lain dari pihak lain. Sesuai dengan yang disebutkan oleh arsitek ES “*Revisi tuh pasti bisa berkali-kali, nah kita harus terus terbuka dengan setiap informasi yang masuk, jangan malah ga terima. Harus tetap profesional.*” (FN, 1 Mar 2023).

Dengan kata lain, desainer harus bersikap profesional. Sikap profesional ini bukan sekedar menjadi gambaran dari individu desainer, melainkan hal ini juga menjadi salah satu yang memengaruhi pandangan orang terhadap citra perusahaan Revastudio. Pengaruhnya terhadap prinsip desain Revastudio adalah klien dapat memiliki perasaan percaya terhadap Revastudio bahwa, Revastudio memiliki gaya desain yang sama dengan preferensi klien, karena desainer mampu menghadirkan desain yang sesuai dengan target klien.

d. Merespon

Dalam melaksanakan revisi desain, ada strategi yang perlu diterapkan dalam membahas merespon klien dan *principal*. Pada saat di Revastudio, selama melakukan revisi desain, pastinya ada *feedback* yang disampaikan oleh klien. Menurut desainer PO “*bukan hanya di Revastudio, kita desainer pasti selalu nerima feedback itu dengan langsung berpikir kreatif dan inovatif. Dan pas saat itu juga pas lagi meeting karena bakalan ditanyain bagaimana solusi desainnya buat masalah tersebut.*” (FN, 1 Mar 2023). Dalam Revastudio setiap desainer dituntut

untuk mampu berpikir secara kritis dan mampu memikirkan sebuah jawaban terhadap masalah desain yang muncul secara spontan namun tetap tepat pada sasaran.

Hal tersebut bukan hanya diterapkan oleh desainer kepada klien melainkan desainer terhadap desainnya. Maksudnya adalah seorang desainer selama menjalankan proses desain adalah pihak yang sepenuhnya bertanggung jawab terhadap desainnya maka setiap masalah yang muncul harus dapat diidentifikasi oleh desainer secepat mungkin. Selama sebuah desain telah melewati proses asistensi, setiap desainer juga harus tangkap dalam mencatat setiap masalah desain atau informasi baru yang muncul untuk mendukung pengembangan ide atau gagasan sebuah desain. Selain itu, kemampuan desainer dalam mengatasi hal tersebut dapat dibuktikan dalam proses revisi. Desainer sebisa mungkin harus dapat menghadirkan segala aspek desain yang diharapkan dan ditargetkan klien ada dalam sebuah hasil desain sekaligus menggabungkan aspek desain menurut tuntutan Revastudio yaitu prinsip desain Revastudio.

Dari hasil data dan analisis di atas dikaitkan dengan teori '*Managing The Client Relationship*' (Coleman, 2002) tentang 'Merespon', bukan hanya dalam menyikapi klien melainkan bagaimana seorang desainer dapat merespon setiap data atau informasi yang didapatkan ke dalam sebuah desain. Seorang desainer dituntut untuk mampu berpikir kritis dan berpikir pemecahan masalah desain secara cepat atau fleksibel. Hal ini dapat menunjukkan tingkat kreativitas desainer dalam menanggapi sebuah masalah desain terutama dalam melakukan revisi desain. Pengaruhnya strategi berpikir secara fleksibel ini terhadap prinsip desain Revastudio adalah setiap desainer mampu menciptakan sebuah gagasan kreatif dan inovatif secara

cepat sehingga sebuah masalah desain dapat terpecahkan dengan cepat dan mampu mencapai desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

e. Memberikan gambaran

Kembali lagi membahas tentang memberikan gambaran sebuah desain kepada klien. Hal yang kembali ditegaskan lagi adalah *user experience*, selama melakukan revisi desain tentu setiap desainer menetapkan dan mengambil keputusan dalam menghadirkan solusi desain seperti apa yang dapat menyelesaikan masalah yang sesuai dengan data yang disampaikan selama proses asistensi desain. Alasan yang menjadikan *user experience* ini menjadi strategi yang terus menerus diterapkan oleh desainer Revastudio, sebenarnya karena hal ini ditentukan oleh sebuah desain yang '*user centered design*'.

Pada saat memerhatikan *user experience* yang mampu menggambarkan keseluruhan desain yang juga menunjukkan sebuah desain tersebut adalah *user centered design* adalah karena sebuah desain pengalaman ruang pastinya dihadirkan dengan kesesuaiannya pada data klien dengan sangat akurat. Seperti yang dijelaskan oleh desainer SM "*kalo bahas sebuah desain interior dalam proyek, menurutku hal yang paling mudah untuk menunjukkan seperti apa desainnya ya lewat user experience itu. Karena user experience bisa mencakup semuanya, misal pas aku mau jelasin tentang foyer, ya aku harus jelasin kenapa desainnya seperti a atau b karena target klien juga yang mau ketika masuk rumah disuguhi dengan tampilan yang mewah sebagai image dari bangunan yang mewah jadi aku buat ruang yang dramatis sehingga ketika penghuni masuk masih ada kesempatan untuk beradaptasi dari*

lingkungan luar dengan dalam bangunan, kemudian ada panel dinding dengan artwork, jadi kelihatan banget kalo ruangan itu mewah banget. Nah penjelasan itu bisa diperkuat dengan hasil render atau gambar 3d.” (FN, 1 Mar 2023).

Jika sebelumnya membahas sebuah strategi *user experience* ke dalam desain arsitektural, pada bagian ini menjelaskan juga bahwa sebuah desain interior juga dapat diperkuat dengan memberikan gambaran dari segi *user experience* juga. Dapat dikatakan strategi *user experience* memang menjadi strategi utama yang digunakan dalam menjelaskan sebuah desain dengan tujuan memberikan gambaran yang paling akurat dan mampu menjelaskan keseluruhan desain dengan diperkuat oleh gambar visual render dan gambar 3D. Apabila membahas tentang kreativitas desainer maka, dapat ditunjukkan dalam hasil gambar 3D atau visual render yang diajukan. Karena hal tersebut dapat menunjukkan karakter dari desainernya sebab setiap gambar dapat terbentuk dalam tampilan yang berbeda-beda tergantung dikerjakan oleh masing-masing desainer. Tetapi dalam Revastudio, desainer dituntut untuk mampu menampilkan setiap visual semenarik mungkin sehingga selain pengalaman ruangnya yang dapat mengambil hati klien, gambar visualnya pun harus begitu juga. Seperti pada kutipan desainer PO *“kalo kita bandingin gambar a dan gambar b pasti ada yang beda kan, itu bisa jadi karena beda setting-an render, beda detilin 3d, dan sebagainya. Menurut aku juga, itu bisa nunjukkin kemampuan desainer dalam berpikir kreatif untuk menciptakan 3d desainnya. Kalo di kantor kita, kita itu memang bebas mau pakai aplikasi render lumion kah, enscape, dan lainnya itu bebas, tapi yang memang proper itu pakai 3dsmax untuk interior ya karena memang itu bisa hasilin gambar yang paling menarik.” (FN, 1 Mar 2023).*



Gambar 4.7 Hasil *rendering* Revastudio sebagai contoh

Sumber: Data Revastudio

Menarik kesimpulan dari data dan analisis di atas, dalam memberikan gambaran, Revastudio berstrategi menggunakan *user experience* dengan diperkuat oleh gambar 3d dan render yang semenarik mungkin. Strategi ini menjadi pilihan utama guna dapat menunjukkan keseluruhan desain dengan menunjukkan sebuah desain adalah desain yang *user centered design*, karena desain selalu menyangkut pada preferensi klien dan prinsip desain Revastudio yaitu *eccentric* dan *energetic*.

f. Efisien

Selama menjalankan proses revisi desain pasti setiap desainer dapat mengidentifikasi berbagai masalah dan tidak dapat hanya diatasi dengan satu solusi desain, maka desainer memiliki strategi untuk memberikan berbagai alternatif dalam menyampaikan solusi desain. Menurut arsitek R “*alternatif itu paling penting setiap kita ngajuin ide desain baru, terus kalo efisiennya untuk menjelaskan setiap alternatifnya baru dijelaskan masing-masing pro dan kontranya dengan user experience itu.*” (FN, 3 Mar 2023). Dalam melakukan revisi

desain, desainer akan menghasilkan beberapa alternatif desain yang dikatakan memiliki pro dan kontranya masing-masing. Maka dengan begitu, setiap alternatif dijelaskan melalui strategi yang paling efisien yaitu dengan *user experience*. Melalui pembahasan dengan *user experience* juga akan menunjukkan kreativitas desainer dalam berpikir untuk memecahkan masalah desain. Namun, tentu sebuah pengembangan desain melalui revisi tidak selalu membuahkan sebuah gagasan yang sepenuhnya memecahkan masalah desain, sehingga perlu dikembangkan lagi dari gagasan yang terpilih.

Dari sebuah alternatif yang dianggap memiliki kemungkinan dan kekuatan desain yang paling sesuai akan dipilih dan kemudian dikembangkan lagi dengan melalui beberapa proses asistensi dan revisi sebelum akhirnya desain tersebut disetujui. Dapat dilihat pada setiap pembahasan identifikasi masalah dan memecahkan masalah setiap desainer menggunakan *user experience* sebagai strategi dasar yang menuntun desainer mendesain dan memikirkan solusi desain dalam jalur yang tepat dan tidak malah melenceng sehingga menjauhi preferensi desain atau bahkan prinsip desain Revastudio.

Pada intinya, strategi desainer Revastudio dalam melaksanakan proses revisi secara efisien adalah menghasilkan alternatif yang setiap alternatifnya memiliki pro untuk menciptakan sebuah desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio namun juga memiliki kontra yang dapat diakali apabila sebuah desain dipilih untuk diteruskan. Setiap alternatif tersebut juga bukan muncul begitu saja, melainkan desainer juga telah mempertimbangkan pengaruhnya terhadap desain melalui *user experience* yang telah dibahas berulang kali dan lebih spesifik pada bagian analisis tentang pengaruh tahapan desain

dan kreativitas desainer terhadap prinsip desain Revastudio. Strategi ini telah digunakan Revastudio dalam banyak proyek desainnya dan hal ini berhasil menciptakan desain yang *user centered design* dan yang mana mendukung desain mampu dikatakan sebuah desain dengan prinsip *eccentric* dan *energetic*.

iv) Presentasi klien dan *principal*

Ketika membahas presentasi bersama klien dan *principal* sebenarnya sudah dijelaskan selama melakukan asistensi dan revisi karena selama itu maka sebuah presentasi pastinya dilakukan, tetapi pada bagian ini akan lebih menegaskan tentang apa saja yang dibahas, disampaikan, dan bagaimana strategi dalam mengambil keputusan desain.

a. Bahasa yang dimengerti

Ketika membahas tentang bahasa yang mudah dimengerti, secara spesifik yang dimaksud adalah sebagai desainer harus mampu menerjemahkan setiap kata yang digunakan dalam menyampaikan sebuah gagasan. Menerjemahkan sebuah desain tentu bukan suatu hal yang mudah, seringkali desainer mendapati klien sulit memahami kata-kata yang disampaikan akibat bahasa teknis yang disampaikan atau jargon yang digunakan dalam dunia desain. Maka dari itu setelah pendapat dari arsitek H yang pernah dikutip, kemudian mengutip dari perkataan arsitek CC “*gimana ya, menerjemahkan desain secara harafiah ya? Menurut aku sih kita harus kenal dulu cara klien itu berinteraksi dengan kita, ada klien yang memang ngerti tentang dunia desain tapi ada yang ngga, misalnya ngomongin tentang ergonomis, belum tentu klien itu mengerti arti dari ergonomis. Jadi yang perlu diperhatiin adalah hindari kata slang gitu, coba ganti dengan*

kenyamanan dan keamanan gitu. Terus kasih konteksnya, ada kata yang memang gabisa diganti kata-katanya, jadi jelasin itu tuh apa dengan bahasa sehari-hari. Kasih gambarannya sama pakai kalimat yang to the point.“ (FN, 3 Mar 2023).

Kutipan di atas dapat menegaskan bahwa dalam Revastudio, desainer telah memahami strategi dalam penyampaian sebuah gagasan dengan menggunakan kata-kata yang mudah untuk dimengerti dan dapat menyesuaikan terhadap kemampuan dari klien. Namun, terkadang meski sebuah gagasan tersampaikan dalam bahasa yang mudah dimengerti misalkan dengan bahasa sehari-hari, tetapi masih tidak menutup kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam menangkap maksud dari keseluruhan desain. Karena terkadang *principal* dapat merasa sebuah desain tidak efektif karena salah menangkap maksud dari penyampaian desainer, berarti bukan hanya masalah dari bahasa saja yang perlu diperhatikan tetapi bagaimana strategi menyusun kata-kata sehingga sebuah gagasan dapat tersampaikan dengan tepat. Maka seperti kutipan dari arsitek CC yang pernah dibahas bahwa dalam mendukung sebuah gagasan dapat tersampaikan dengan spesifik dan tepat, desainer Revastudio memanfaatkan strategi *user experience* sehingga desain dari tampilan, perjalanan, fungsi, bentuk, suasana, dan sebagainya semuanya dapat disampaikan dengan mudah dan tepat.

Sehingga dapat disimpulkan dalam melakukan presentasi desain baik untuk melakukan asistensi atau revisi, sebuah bahasa menjadi peran penting. Perlu diperhatikan untuk bijak dalam memilih kata-kata yang tepat dan meminimalkan jargon dalam dunia desain kepada klien yang umumnya masih awam. Sampaikan setiap detil hal yang mau dijelaskan dengan spesifik dan gunakan kata-kata yang terstruktur atau dengan

kata lain singkat, padat, dan jelas. Kemudian berikan gambaran, seperti di Revastudio memanfaatkan *user experience* sebagai jembatan untuk menerjemahkan bahasa desain dengan mudah bagi klien, karena klien juga mengerti tempat seperti apa yang ingin dihuninya.

b. Pertanyaan yang baik

Jika pada bagian asistensi dan revisi desain membahas bahwa pertanyaan yang baik adalah sebuah pertanyaan yang menargetkan sasaran data yang tepat dan disiapkan ketika seorang desainer menemukan masalah desain. Maka pada bagian ini akan membahas strategi profesional yang diterapkan oleh desainer Revastudio dalam bertanya setelah melaksanakan sebuah presentasi desain.

Menurut arsitek CC *“hal profesionalnya adalah, kita sebagai desainer harus menyampaikan terlebih dahulu sebuah informasi gagasan desain yang udah dirancang sebaik mungkin dengan pembahasan kita tadi dari bahasa yang dimengerti, kemudian setelah sesi presentasi selesai, perlu ada jeda berikan audiens buat sampaikan feedback mereka dulu. Setelah itu kita bisa mulai memberikan pertanyaan-pertanyaan dan harus tetap dalam konteksnya. Pertanyaannya itu harus open ended question jadi jawabannya ngga hanya ya dan tidak dan tanya juga keputusan yang akan diambil dari feedback-nya itu.”* (FN, 3 Mar 2023). Dari kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa sikap profesional desainer dalam bertanya adalah mampu peka terhadap kondisi sekitar sehingga ketika bertanya harus pada waktu yang tepat, selain itu memberikan pertanyaan yang spesifik dengan kemungkinan jawaban yang tidak dibatasi oleh jawaban ya dan tidak saja, dan sebagai desainer juga harus

bertanya klarifikasi terkait keputusan apa yang akhirnya diambil dalam rencana desain.

Pada intinya sebelum seorang desainer melakukan pengumpulan data melalui ‘MoM’ yang disiapkan untuk mencari data yang dibutuhkan, desainer juga harus memerhatikan seperti apa sikap profesional ketika bertanya selama melakukan presentasi desain. Dengan begitu, data yang terkumpul menjadi terbuka terhadap segala informasi baru bukan hanya pada hal yang diincar saja. Pengaruhnya pada prinsip desain *eccentric* dan *energetic*, strategi ini mampu meningkatkan kemungkinan positif munculnya sebuah desain yang sesuai dengan target klien dan menunjukkan prinsip desain Revastudio dengan peluang terus bertambahnya informasi yang relevan.

c. Mendengarkan

Dalam dunia profesional, seorang desainer harus memiliki sikap sebagai pendengar yang baik, selama mendengarkan juga ada beberapa strategi yang diterapkan, sehingga desainer bukan sekedar mendengarkan melainkan juga paham terhadap konteks dalam pembahasan tersebut. Menurut desainer AT *“kalo selama presentasi desain itu, kan ada bagiannya masing-masing, setelah kita presentasiin desain kita, terus ada giliran kontraktor, vendor, dan akhirnya ada feedback-nya. Jadi selama bukan giliran kita pun, itu perlu dicatat dan dipahami, soalnya kadang kita pasti ada yang ngga paham jadinya bisa ditanyain lagi nantinya. Kalo ngga begitu, takutnya kita miss dan ngelakuin kesalahan dalam proses desainnya, itu bisa jadi masalah kedepannya.”* (FN, 6 Mar 2023).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya sikap profesional seorang desainer dapat terlihat ketika presentasi sebuah desain, maka terdapat giliran bagi pihak lain untuk menyampaikan informasinya masing-masing. Sehingga baik bagi desainer untuk mendengarkan dan hadir secara kesadaran dalam sebuah perbincangan, yang dimaksud adalah seorang desainer bukan hanya diam dan sekedar mendengarkan tetapi juga secara aktif mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan setiap pihak. Sehingga, desainer dapat menangkap hal apa yang kiranya masih sulit untuk dipahami, berhubung dengan setiap pihak memiliki peran dalam memberikan *feedback* yang dapat membantu pihak lain dalam memutuskan rencana sebuah desain kedepannya.

Pada bagian ini juga seorang desainer dituntut untuk dapat berpikir kreatif dengan fleksibel, dari mendengarkan sehingga desainer harus memiliki cara berpikir yang lancar untuk menyampaikan saran dan kritik yang dapat membantu kedua belah pihak dalam mencapai target desain dan mendukung sebuah desain dapat sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

d. Merespon

Ketika desainer menanggapi klien dan *principal* selama mereka menyampaikan *feedback* menjadi sebuah hal yang sangat krusial. Pada dasarnya, manusia selalu memiliki ekspektasi pada setiap manusia lainnya, sehingga keberhasilan seorang desainer dalam menjawab masalah desain yang disampaikan oleh pihak lain menjadi salah satu petunjuk, bahwa desainer tersebut memiliki kapasitas dalam menyelesaikan sebuah desain sesuai dengan targetnya atau tidak. Menurut desainer AT “*kita sebagai desainer harus selalu profesional*

tau, kita harus selalu siap, soalnya kita ga bakal tau kapan klien bakal reach kita buat nanyain soal ini itu. Kita juga harus selalu siap, jangan dianggurin. Kalo misalkan nih ada klien yang minta hasil revisi hanya beberapa hari, dan kitanya belum siap pun, kita harus injoin juga karena kan kerjaan kita bukan cuma satu, tapi klien taunya kita yang bertanggung jawab. Jadi perlu buat kita negosiasiin waktunya sama klien.” (FN, 6 Mar 2023).

Menurut kutipan di atas dijelaskan bahwa dalam bersikap profesional, seorang desainer harus mampu selalu responsif, seperti membalas pesan, mengangkat panggilan, dan selalu siap sama berbagai pertanyaan klien mau pun vendor atau kontraktor, sehingga proses desain dapat berjalan dengan lancar. Bila terdapat masalah, dan sebagai desainer tidak peka atau tidak responsif terhadap pihak lainnya dan bersikap egois maka sebuah proses desain dapat terhambat. Pada dasarnya, pekerjaan desain merupakan sebuah pekerjaan sebuah kelompok dan harus dimengerti secara baik oleh setiap pihak yang berkontribusi.

e. Memberikan gambaran

Memberikan gambaran terkait gagasan sebuah desain dalam proses presentasi desain dapat dilakukan dengan berbagai cara. Hal ini adalah sebuah strategi dalam melakukan proses desain, sehingga setiap pihak dapat mengerti dengan sangat detil terhadap gagasan yang dibentuk. Menurut desainer AT *“meski pun klien, vendor atau principal sebenarnya ngerti bahasa teknis desain gitu, belum tentu yang ada dibenaknya itu sama dengan maksud kita, jadi kalo aku pas presentasi atau sampaiin ide itu selalu cari fotonya yang aku maksud atau kasih aja coretannya. Tapi kalo desain 3d udah ada, itu lebih bagus lagi jadinya ada gambaran langsungnya sama yang kita maksud.” (FN, 6 Mar 2023).*

Memberikan gambaran dapat berupa gambar 3D, sketsa tangan, atau memberikan referensi dari berbagai media. Hal ini merupakan beberapa cara memberikan gambaran secara harafiah kepada klien atau pihak lainnya yang berkontribusi dalam berjalannya sebuah desain. Tetapi, tetap saja kembali lagi ke *user experience*, pengalaman ruang ini menjadi dasar dari segala ide atau gagasan yang dibentuk seperti yang disampaikan oleh arsitek R “*di RSI tuh, selalu setiap desainnya punya journey, kita tuh lebih memilih untuk mengakses sebuah bangunan, ada cerita dulu makanya biasa kita desain untuk ke ruang tamu misalnya, pasti harus muter dulu atau dibatasin dengan partisi kaca, baru bisa masuk ke ruang tamu. Jadi sebisa mungkin ga lurus doang. Tapi tergantung site sama kliennya yah, kalo begitu harus diakalin lagi.*” (FN, 18 Jun 2022).

Dengan alasan pada kutipan tersebut menunjukkan, bahwa sebuah pertimbangan desain pada Revastudio sangat dipengaruhi oleh strategi *user experience*. Melalui strategi itu juga, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa dengan *user experience* sebenarnya sangat membantu desainer dalam mengidentifikasi masalah, dan sangat konkret untuk digunakan sebagai sarana menyampaikan sebuah gagasan. Selain itu dengan memikirkan sebuah desain yang menyajikan *user experience* yang menarik sekaligus fungsional menjadi salah satu petunjuk bagaimana desainer Revastudio dapat berpikir secara kreatif dan inovatif. Strategi ini kembali lagi dapat dijelaskan berpengaruh positif dalam mencapai desain yang berhasil menunjukkan prinsip desain Revastudio, dengan membantu desainer dalam melacak dan menentukan rencana yang harus diambil selain untuk memecahkan masalah desain, juga untuk mencapai prinsip desain Revastudio dan target klien.

f. Efisien

Selama melakukan proses presentasi desain, setiap desainer memiliki strategi masing-masing dalam menyampaikan sebuah gagasan atau ide desain. Tetapi yang menyamakan antara desainer dalam Revastudio, tentunya setiap hal yang akan dipresentasikan sudah dikemas dalam bentuk yang paling mudah untuk ditangkap dan dimengerti. Selain itu, masih sama seperti sebelumnya, hal yang paling penting adalah strategi *user experience* menjadi suatu hal yang memudahkan sebuah desain untuk dipresentasikan.

Menurut arsitek AE “*selama aku presentasi, selalu bahas mulai dari konteknya sih, jadi aku selalu recall lagi tentang data kliennya. Setiap masuk ke dalam pembahasan baru, aku bahas lagi dari permintaan klien yang pernah dikasih ke kita, baru sehabis itu dijelaskan pemecahan masalahnya, biar tetap dalam konteks aja.*” (FN, 6 Mar 2023). Dari kutipan tersebut, dijelaskan dalam melakukan presentasi yang efisien, seorang desainer sebaiknya melibatkan data klien yang pernah dikumpulkan sebelumnya, sehingga sebuah pembahasan desain tetap dalam konteknya dan tidak melenceng yang mengakibatkan waktu yang terbuang dan terkesan bertele-tele. Strategi tersebut menjadi hal yang memengaruhi sebuah presentasi menjadi lebih berkualitas dan tetap dalam sebuah konteks dan tepat sasaran. Sehingga pembahasannya dibatasi hanya dalam sebuah lingkup yang bertujuan mencapai desain yang sesuai target klien dan prinsip desain Revastudio.

C. Proses desain

i) *Strategic Planning Phase*

Pada bagian ini menjelaskan tentang bagaimana desainer dapat memikirkan konsep dari data ke dalam bentuk dengan memikirkan *function in a different manner*, desainer mengetahui secara deskriptif tentang desain residensial, kemudian mengubahnya menjadi suatu hal yang lain, namun tetap dalam fungsi yang sama yaitu sebagai rumah. Desainer percaya bahwa bentuk sebuah rumah bukan hanya sebuah kotak dengan atap limas, melainkan sebuah rumah juga bisa memiliki bentuk desain yang tidak biasa. Menurut arsitek CC "*ingat kan kalo kata ko Reno, RSI itu gak kenal simetris. Kita percaya kalo rumah itu boleh lho punya bentuk desain yang tajam-tajem, melengkung-melengkung, pokonya yang ngga biasa. Mungkin lebih sering kita lihat di public space, sedangkan kita tau rumah pada umumnya ya bentuknya lebih rapi dan terstruktur. Tapi kenapa ngga bentuknya besar sebelah atau miring sebelah, sebenarnya itu yang kita ingin tunjukkan.*" (FN, 9 Mar 2023). Meskipun demikian, bentuk tersebut sebagai awal dari sebuah proses konsep sehingga, sebenarnya semua hal yang dihadirkan dalam ruangan seperti suasana, denah, pemilihan material, hingga *user experience* dipengaruhi oleh konsep bentuk desainnya. Bahkan desainer juga menganggap sebuah pintu utama tidak selalu harus berada di depan asalkan aksesnya menuju pintu utama tersebut dapat dilihat langsung. Ini merupakan konsep *differing* dalam teori dekonstruksi derridian, di dalam pengertian dekonstruksi sebuah arsitektur memiliki konsep *differing* berarti arsitektur yang memiliki pemahaman

yang berbeda, yang ditunjukkan dengan membuka kesempatan untuk ketidak-sepakatan atau ketidak-setujuan.



Gambar 4.8 Perjalanan menuju *entrance* proyek 'E' sebagai contoh

Sumber: Data Revastudio

Jadi selama membangun sebuah konsep, desainer sudah memikirkan bentuk yang tentunya disesuaikan dengan preferensi dan karakter klien, ada yang suka sebuah desain yang tenang dan ada yang suka dengan desain yang rumit. Selain itu, data klien juga mampu mendukung sebuah konsep desain yang dapat menghasilkan suatu bentuk desain yang unik. Keinginan klien yang tidak biasa seperti kolam renang berada di *rooftop*, *shooting range* di dalam rumah, rumah yang tidak terekspos ke jalanan, dan sebagainya dapat direspon dengan positif oleh Revastudio, keinginan tersebut sesungguhnya sangat sukar diwujudkan tetapi menjadi dorongan bagi Revastudio untuk memberikan hasil yang lebih baik. Tantangan tersebut yang telah dialami dalam Revastudio yang akhirnya menciptakan bentuk yang tidak umum.

Revastudio menyatakan bahwa rumah tidak selalu sebagai tempat tinggal, bahkan sebuah rumah dapat menjadi sebuah tempat berjualan dan sebagainya, sehingga seiring berjalannya waktu sebuah rumah sudah tidak lagi memiliki makna absolut. Pada akhirnya, strategi *function in a different manner* menunjukkan kekuatannya melalui kebebasan untuk membangun sebuah strategi yang mampu memengaruhi unsur desain. Arsitek H menuturkan "*makin modern (majunya zaman) ini, sadar ga sih rumah itu artinya semakin berubah, makna rumah itu udah ngga sama lagi, rumah yang dulunya sebagai tempat tinggal, sekarang jadi kantor, jadi tempat berjualan, jadi gym, bahkan yang kita desain ada rumah yang punya shooting range. Makanya itu, ada pengalihan (pergeseran) dan penambahan fungsi dalam sebuah rumah. Itu yang kita perhatikan dalam membangun konsep seperti layout, bentuk, material, dan lainnya.*" (FN, 9 Mar 2023).

Arsitek CC menyebutkan "*menurut aku Ko Revano itu arsitek yang peka banget. Karena itu, desainer di Revastudio harus mencerminkan kepekaan itu juga. Kepekaan yang dimaksud adalah, kita harus bisa menilai desain kita sesuai dengan karakter dan data klien. Kita juga harus mencari berbagai kemungkinan sebuah desain itu hadirnya seperti apa, karena sebuah desain itu ga ada yang benar dan salah, semua tergantung apakah itu fungsional dan sesuai dengan karakter klien dan prinsip desainnya. Makanya, kalo di 'Elliptic House' kenapa kolam renangya di atas? Pertama, permintaan klien. Kedua, tidak memakan space. Dan ketiga, why not? kolam renang gak selalu harus di lantai dasar kan.*" (FN, 9 Mar 2023). Melalui kutipan tersebut, menjelaskan bahwa seorang desainer dituntut untuk memiliki kepekaan dalam mendesain. Kepekaan ini yang menjadi landasan berpikir bagi desainer dalam

menciptakan desain yang sesuai dengan preferensi klien dan prinsip desain Revastudio. Dengan kepekaan tersebut juga, desainer menjadi berani untuk menciptakan sebuah desain dengan bentuk dan peletakan yang lebih menantang asalkan memenuhi target klien. *Marginality*, dekonstruksi dalam arsitektur menjadi yang paling kuat menjelaskan kutipan tersebut. *Marginality* menunjukkan bahwa sebuah area atau ruang tidak selalu harus berada pada posisinya tersebut yang dipahami secara umum, melainkan sebuah area tersebut dapat saja bergeser dan berpindah pada tempat yang lainnya. Maka dari itu, Revastudio sebenarnya selalu berpikir dan berstrategi dalam menghasilkan konsep dengan memikirkan dari konsep *marginality* ini, dalam ‘*Elliptic House*’ sebuah kolam renang yang berada di *rooftop* merupakan sebuah ketidak-laziman namun ketidak-laziman ini menunjukkan kekuatan *marginality* dari Revastudio dengan tujuan desain yaitu target klien dan prinsip desain Revastudio, maka konsep desain yang dibentuk adalah demikian.

ii) *Concept Development Phase*

Pada tahap ini desainer telah membangun konsep melalui strategi *function in a different manner*. Dalam proses pengembangannya desainer membentuk sebuah konsep *user experience* berdasarkan bentuk yang telah digagas. Melalui proses ini pula terjadi perubahan minor, yang sebelumnya sebuah desain dengan bentuk yang diutamakan, peletakan ruang, preferensi material dan sebagainya dapat berubah berdasarkan fungsi yang disesuaikan. Meski pun bentuk menjadi jalan masuk desainer dalam merancang konsep tetapi tetap setelah itu, desainer dituntut untuk menilai ulang bahwa sebuah desain dapat hadir secara fungsional juga. Tetapi fungsi

yang dimaksud bukan sekedar fungsi secara praktis, melainkan ada fungsi estetis dan fungsi simbolis yang muncul seperti dijelaskan sebelumnya. Dalam memikirkan proses perubahan minor ini desainer memiliki tanggung jawab dalam berpikir secara peka terhadap konsep yang dikembangkan. Kepekaan ini dapat terlihat bahwa desainer memiliki keberanian dalam mengambil keputusan dan menilai sebuah desain dalam lingkup konsep yang sudah dibangun dengan tetap menghadirkan konsep dasar sebuah desain. Menurut arsitek CC "*kalo RSI bikin desain public space kemungkinan itu seperti Parc de La villete, sebenarnya desain RSI juga berdasarkan pemikiran filsafat derrida tentang dekonstruksi. Tapi dalam eksekusinya pasti berbeda dengan yang desainer lain. Yang membedakan, kita berani untuk membangun sebuah konsep yang ngga umum, kita juga bisa mengesampingkan keterbatasan, misalnya struktur yang rumit, biaya yang besar, dan sebagainya. Tujuannya adalah desain pertama harus bisa mencapai target klien dan prinsip desain Revastudio dengan bentuk yang sesuai preferensi klien dan fungsi rumah yang unik.*" (FN, 9 Mar 2023).



Gambar 4.9 Parc De La Villete sebagai contoh

Sumber: <https://www.eutouring.com>

Selama memikirkan pengembangan konsep ini juga desainer memiliki strategi dalam menciptakan sebuah konsep desain yaitu dengan, *crossprogramming* dan *transprogramming*. *Crossprogramming* yang dimaksud adalah, desainer berpikir secara terbuka bahwa sebuah ruangan tidak selalu memiliki satu fungsi sesuai yang sudah ditunjukkan selama mendesain. Desainer paham bahwa sebuah ruang memiliki multifungsi, misalnya sebuah ruang keluarga bisa juga menjadi sebuah ruang untuk makan, tidur dan sebagainya. Sehingga *user experience* yang dipikirkan juga ditunjukkan untuk hal tersebut meski pun setiap fungsi sudah ditunjukkan sesuai dengan preferensi klien. Arsitek H menyebutkan "*setiap ruang yang kita desain itu harus disiapkan untuk kemungkinan ada kegunaan lain dalam ruangnya. Jadi user experience jadi jalan masuk lagi kayak yang disebutkan di Cath, dari user experience itu, juga sebenarnya yang bisa memengaruhi ruangan itu bisa punya fungsi lain, misalnya di ruang tamu ada tv sedangkan ruang makan ngga, jadi kalo klien mau makan sambil nonton, ya bisa jadi makannya di ruang tamu.*" (FN, 9 Mar 2023). Selanjutnya *transprogramming*, menjelaskan bahwa konsep desain ditunjukkan untuk digabungkan dengan fungsi ruang lain. Misalnya pada '*Elliptic House*' memiliki *mancave* yang ditunjukkan sebagai ruang bekerja dan ruang *leisure*. Kedua strategi berpikir tersebut digunakan oleh desainer Revastudio sebagai proses mengembangkan sebuah ide desain menurut langkah berdekonstruksi secara derridian tetapi dengan karakter desainer Revastudio.

Kembali membahas tentang fungsi, dimulai dari fungsi praktis yang dipikirkan melalui strategi mendesain dengan *crossprogramming* dan *transprogramming* yang sudah dijelaskan sebelumnya sehingga perlu juga dipikirkan

bagaimana kesinambungan antara setiap fungsi ruangan yang digabungkan, selain itu juga setiap unsur dalam ruang juga distrategikan untuk dapat digunakan secara nyaman dan tepat guna terhadap manusianya, sesuai dengan pandangan dari segi antropometri dalam teori Vitruvius. Selanjutnya, fungsi estetis dijelaskan dalam indikator melalui '*The Aesthetic of Architecture*' (Roger Scruton, 1979). Dalam mengembangkan sebuah konsep desain, desainer Revastudio memerhatikan sebuah desain dalam segi estetisnya pula, dari segi *function, habitable, localize, technique, dan vernacularity*. Seperti yang dijelaskan secara spesifik studi kasus '*Elliptic House*' terhadap teori ini. Selanjutnya terkait fungsi simbolis yang diperhatikan dalam mendesain, yaitu desainer paham bahwa sebuah desain harus memiliki sesuatu yang dapat menunjukkan karakter dan jiwa klien. Sesuai dengan apa yang dipahami dalam prinsip desain Revastudio. Fungsi simbolis ini dapat muncul dengan menciptakan sebuah desain berdasarkan latar belakang klien serta sifat dan karakter klien. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada '*Elliptic House*' sebuah konsep bentuk dihadirkan berdasarkan latar belakang klien yang merupakan pemilik usaha kain, sehingga bentuk bangunan dihadirkan seperti bangunan yang dililit oleh kain. Selain itu, sebuah bentuk bangunan dihadirkan dalam bentuk yang unik ditujukan juga sebagai fungsi simbolis bahwa desain ini merupakan karya desain Revastudio dengan prinsip desainnya, sehingga bangunan dapat hadir menjadi *emphasis* pada suatu area. Strategi ini yang membedakan karya desain Revastudio dengan desainer lain di luar Revastudio, apabila proyek '*Elliptic House*' dikerjakan oleh desainer lain tentunya ada perbedaan dalam hasil desainnya. Dapat dikatakan bahwa strategi desain

Revastudio memiliki karakter tersendiri yang mampu menciptakan desain yang *eccentric* dan *energetic*.

iii) *Design Development Phase*

Selanjutnya, memasuki proses pengembangan desain, dalam proses ini desainer memiliki tanggung jawab dalam menciptakan sebuah desain dengan konsep yang sudah ditetapkan dan disetujui sebelumnya. Dalam menciptakan sebuah desain ini desainer Revastudio berstrategi dalam berpikir dan merancang, hal ini yang memengaruhi desain muncul secara berbeda dibandingkan dengan desainer di luar Revastudio. Menurut arsitek AE “*kalo di RSI itu aku pikir, RSI tuh berani. Kita juga selalu menghadirkan itu desain entrance ada dua. Padahal kalo dipikirin itu jadi maslaah di budgeting lagi. Apa lagi kalo entrance itu jauh dari fasad kan. Misalkan proyek Elida itu untuk ke entrance utama, ada ramp yang mutarin dari depan sampai belakang.*” (FN, 13 Mar 2023). Dari kutipan itu, dapat memperkuat bahwa desainer memiliki landasan pemikiran dekonstruksi dalam menciptakan sebuah desain. Desainer mempertahankan sebuah gagasan dengan mengesampingkan pertimbangan dari segi keterbatasan yang ada dalam sebuah proyek. Selama sebuah gagasan tersebut disetujui oleh klien dan *principal* maka gagasan tersebut yang dikembangkan menjadi sebuah desain utuh.

Selain itu, dalam proses pengembangan desain, misalkan dalam pembentukan desain 3d, desainer bertanggung jawab untuk menghadirkan gambaran terkait bentuk bangunan, peletakan ruang, dan sebagainya. Dalam proses ini desainer juga dituntut untuk peka dalam memikirkan kesinambungan antara bentuk yang dihadirkan dengan fungsi ruangan yang dirancang.

Selama proses ini, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu sebuah tata letak ruang dapat dipengaruhi oleh bentuk bangunan yang digagas. Maka dari itu, pasti terdapat beberapa ruang yang tersisa. Ruang tersebut maka dimanfaatkan oleh desainer sebagai taman kering atau semacamnya, selain memanfaatkan *space* kosong, desainer juga memanfaatkannya sebagai sebuah unsur pendukung *user experience* dalam desain. Tutar arsitek CC “*kita itu sebisa mungkin sebuah desain itu ngga ada ruang transisi, jadi semuanya memang punya fungsinya. Jadi kadang kalo kita desain bangunan dan ada ruang kosong misalnya di samping living room ada bagian yang sisa, jadinya dimanfaatin jadi taman kering kah, atau didesain wall panel dan sebagainya. Biar ruang kosong itu juga bisa memberi nilai tambah bagi user experience di dalam ruang desainnya. Itu yang jadi karakter dan energetic-nya desainer Revastudio.*” (FN, 9 Mar 2023).

Selanjutnya, dalam proses mendesain membahas dari segi keberanian desainer yang mampu menunjukkan kreativitas desainer dalam mendesain. Desainer Revastudio dalam berstrategi *function in a different manner*, sangat menunjukkan keberanian dengan menghadirkan sebuah bentuk yang unik dan sangat jarang dalam sebuah desain rumah tinggal. Seperti yang dijelaskan oleh arsitek AE “*RSI itu juga berani banget kalo mendesain bentuk bangunan. Apa lagi bentuk yang futuristic gitu, kayak ‘Il Pausa’ sama ‘Z-Line’ bisa di liat tuh bentuknya tajam-tajem dan miring-miring. Menurut aku untuk sebuah desain rumah itu tuh ngga biasa. Jadi karakternya RSI gitu.*” (FN, 13 Mar 2023). Bisa dikatakan bahwa desainer Revastudio memiliki kapasitas dalam menciptakan sebuah desain yang *emphasis* dan berbeda dari yang lainnya. Dapat terlihat jelas, apabila proyek yang selama ini dikerjakan oleh Revastudio

dipegang oleh desainer lain, maka pasti bentuknya berbeda tergantung prinsip desain dan karakternya masing-masing.



Gambar 4.10 *Il Pausa House* sebagai contoh

Sumber: Data Revastudio



Gambar 4.11 *Z-Line House* sebagai contoh

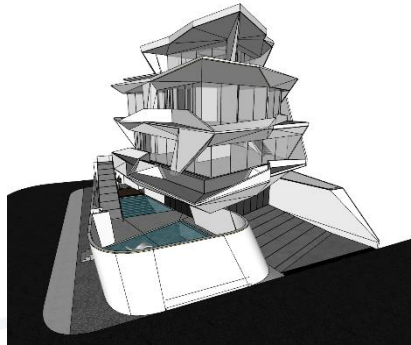
Sumber: Data Revastudio

Kemudian, membahas pengembangan desain melalui *user experience*. Desainer Revastudio sangat peka terhadap *user experience* dalam desainnya. Melalui karakternya, desainer

Revastudio ingin menghadirkan sebuah *journey* dengan permainan *movement* dan *contrast* dalam desainnya. Sehingga bentuk desainnya terlihat jelas ada pergerakan dari yang terbuka menuju tertutup, dari yang sempit menuju ke luas, dari terang menuju gelap, dari ramai menuju tenang, dan sebagainya. Hal tersebut kembali lagi ternyata dipengaruhi oleh bentuknya yang diinisiasi melalui strategi *function in a different manner*. Desainer Revastudio percaya bahwa tidak ada desain yang benar dan salah, tidak ada tokoh arsitek yang benar dan salah pula. Sehingga, desain dapat hadir semenarik mungkin dengan tetap memenuhi target klien dan menarik hati klien, menurut arsitek ES “selama mendesain, kalo di RSI sebagai desainer itu punya kebebasan dalam bereksplorasi. Terutama dalam bentuknya, kita ga perlu terpaku sama bentuknya harus kotak, harus lurus, harus tinggi, dan sebagainya. Jadinya, yang penting kita penuhi target klien dan hadirkan sekreatif mungkin. Makanya, itu yang bisa menjadi penarik hati klien juga karena bentuknya udah menarik, sesuai target, dan nilai tambah dalam user experience-nya.” (FN, 13 Mar 2023).

Selain itu, desainer Revastudio memiliki pemahaman terkait *function in a different manner* secara signifikan dalam melakukan *site analysis*. Selama memahami sebuah potensi lapangannya maka desainer mampu memikirkan sebuah orientasi sebuah bangunan dengan strategi *function in a different manner*. Desainer Revastudio juga percaya bahwa, sebuah bangunan tidak selalu harus menghadap ke bahu jalan, atau harus sejajar dengan garis *axis*. Seperti yang disebutkan oleh arsitek ES “kalo pas mendesain, kita itu banyak tau yang bangunannya ngga sejajar sama jalanan dan berani untuk melenceng dari garis *axis*. Misal, ‘Kite House’, ‘Hodokyo’, ‘Elliptic House’, sama apa lagi ya, banyak kok. Itu yang

membedakan RSI dengan kantor lain, jadinya dengan melawan garis axis itu banyak potensi bentuk yang muncul gitu.” (FN, 13 Mar 2023).



Gambar 4.12 *Kite House* sebagai contoh

Sumber: Data Revastudio



Gambar 4.13 *Hodokyo House* sebagai contoh

Sumber: Data Revastudio

Melalui pernyataan di atas, dapat dikaitkan dengan pemahaman dekonstruksi derridian seperti sebelumnya, *marginality*, yang membahas bahwa sebuah unsur desain tidak selalu hanya dapat berada di tengah, melainkan masih banyak kemungkinan yang dapat dihadirkan. Maka dari itu, ini menjadi salah satu strategi desain Revastudio dalam mendukung strategi

function in a different manner-nya. Desainer Revastudio selalu memandang sebuah desain melalui berbagai kemungkinan yang dapat muncul, selain itu keberanian dan kepekaan desainer juga menjadi aspek pendukung dalam proses mendesain, serta tidak selalu terbatas oleh berbagai keterbatasan dalam mendesain. Pada akhirnya strategi *function in a different manner* dapat bekerja dengan maksimal dan menghasilkan gagasan desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

4.2.2 Kreativitas dalam Strategi Desain

A. Kreativitas tim terhadap strategi desain

i) Inovasi tim

Dalam melaksanakan setiap proses desain, dalam Revastudio desainer dibagi tugasnya masing-masing. Sebagai desainer, manajer proyek, dan teknis. Tetapi, meski pun setiap anggota mendapat bagian bekerjanya masing-masing, setiap anggota berperan penting dalam berjalannya sebuah proyek. Terutama dalam melakukan proses *brainstorming* dari membentuk konsep, mengembangkan konsep, hingga membuat sebuah desain.

Sebagai anggota yang memiliki peran sebagai manajer proyek, memiliki tanggung jawab untuk mengawasi setiap pekerjaan yang berjalan dimulai dari *meeting*, mengawasi perkembangan desain dan lapangan, mengatasi masalah dalam hubungan dengan pihak lain, dan memberikan arahan pada desain. Sedangkan teknis, bertugas dalam mencatat setiap data yang diterima selama desain berjalan, mengatasi masalah perkembangan desain terhadap lapangan, *meeting* bersama klien dan pihak lainnya, menyampaikan laporan pada lapangan kepada setiap pihak yang berperan dalam proyek desain.

Selanjutnya, desainer yang bertugas dalam mengeksekusi setiap data ke dalam sebuah konsep hingga sebuah desain. Menurut arsitek AE “*setiap anggota punya tugasnya masing-masing, tapi kalo udah masuk ke dalam proses desain, semuanya punya perannya masing-masing juga, teknis harus bisa menganalisis sebuah data ke dalam solusi desainnya, project manager harus bisa mengarahkan seperti apa gagasannya dan membantu desainer agar tetap dalam dasar prinsip desain Revastudio, sedangkan desainer udah pasti sebagai yang bertugas mengeksekusi analisis data tadi.*” (FN, 16 Mar 2023).

Menurut arsitek ES “*aku sejauh ini baru ikut ke lapangan hanya beberapa kali, aku banyak bertugas sebagai desainer. Jadinya desainer itu memang ngga semua langsung ketemu dengan klien, tapi ada juga yang ikut meeting itu karena dia juga yang bertugas sebagai teknisnya. Terus kalo di Revastudio, desainer itu juga bertugas sebagai drafter, dan 3D artist, selain itu ya bantuin rekan lainnya aja untuk gejar deadline.*” (FN, 16 Mar 2023), melalui kutipan tersebut dapat dikatakan bahwa desainer dalam Revastudio tidak selalu memiliki kesempatan dalam bertemu dengan klien. Strategi ini pasatnya tidak diterapkan tanpa alasan.

Melalui data tersebut maka akan dianalisis melalui teori ‘*Handbook of Organizational Creativity*’ (Mumford, 2017), menyatakan bahwa setiap anggota benar memiliki peran dalam meningkatkan standar berpikir, dalam proses mendesain pada proyek ‘*Elliptic House*’ terdapat tiga anggota yang berperan yaitu, aritek R sebagai manajer proyek sekaligus desainer arsitektural, arsitek H sebagai teknis namun juga berperan dalam membantu proses desain arsitek R, sedangkan desainer N sepenuhnya bertugas sebagai desainer interior. Setiap anggota memiliki kontribusi dalam membantu proses

bekerja masing-masing bagian, misalkan arsitek H sebagai teknis dibantu oleh arsitek R atau dapat digantikan oleh desainer N jika arsitek R berhalangan, begitu pun dengan proses kerja anggota lainnya. Bahkan dalam proyek '*Elliptic House*' juga mendapatkan kontribusi dari rekan kerja lain di luar anggota tim yang ditugaskan.

Menurut penulis, melalui strategi membatasi koneksi desainer dengan klien, bisa menjadi sebuah alasan sebuah desain dapat hadir sesuai dengan prinsip desain Revastudio tanpa distraksi. Hal ini memungkinkan desainer dapat berpikir secara lebih bebas dan lebih eksploratif tanpa dibatasi oleh setiap ketidakmungkinan. Selain itu, strategi ini pastinya memudahkan setiap anggota tim dalam berinovasi tanpa interupsi oleh pihak lain sehingga dapat berpikir sekreatif mungkin. Sedangkan strategi desain dengan mengikut-sertakan rekan kerja di luar tim desain merupakan salah satu langkah dalam mendukung tingkat kreativitas dan inovasi desain dari berbagai sudut pandang desainer dalam Revastudio. Kedua strategi ini menjadi kombinasi yang memberi pengaruh positif dalam meningkatkan standar kreativitas dalam tim desain.

ii) Kualitas dan kuantitas kerja

Dalam membahas kualitas kerja, dalam Revastudio memiliki standar kualitas desain yang perlu mencapai target Revastudio. Revastudio memiliki target desain harus mampu mencapai target klien namun sekaligus sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Sehingga selama menjalankan suatu proses desain, desainer perlu memiliki sikap tertentu yang dapat mendukung sebuah desain dapat hadir dengan menggabungkan target klien dengan prinsip desain Revastudio. Melalui sikap yang berani, eksploratif, dan bebas namun bisa peka dalam

kondisi tertentu. Menurut arsitek CC *“bahas dari kualitas pekerjaan, sepertinya itu setiap desainer di Revastudio selalu dituntut desain itu harus sesuai dengan prinsip desain Revastudio dulu. Jadi kita buatlah sebuah bentuk itu dengan unik dan eksploratif, tapi kita juga harus balik lagi sama preferensi kliennya. Apa klien suka yang simple atau rumit. Kita sebagai desainer juga harus bisa menilai sendiri kalo desain kita tuh sudah sesuai belum, biar nantinya ketika disampaikan itu kepada principal dan klien ya memang sudah ada gambaran jelasnya.”* (FN, 16 Mar 2023).

Sedangkan dalam bahasan kuantitas, sesuai yang disebutkan oleh arsitek AE *“kita di sini tuh ada yang megang proyek sampai lima bahkan lebih, jumlah itu sebenarnya yang bikin kita sibuk banget. Tapi di samping itu, memang ada pengalaman yang lebih banyak kita dapatin, tapi kalo emang ada yang ga kepegang, mau ga mau harus dilempar ke yang lain jadinya masih bisa di-cover (dibantu). Kayaknya itu sih yang bikin kita semua bisa saling ngasih ide yang akhirnya bikin desain itu muncul dengan ide-ide yang ngga terpikirkan sama kita sendiri.”* (FN, 16 Mar 2023). Menyebutkan bahwa kuantitas yang banyak bagi perorangan dalam anggota tim desain, memaksakan sebuah desain pada akhirnya memiliki kontribusi dari pihak di luar tim desain atau individu desainer. Sebuah proyek yang tidak terkejar mau tidak mau perlu dibantu oleh desainer lain dalam Revastudio yang membuka kemungkinan ide dari pandangan lain muncul dalam sebuah desain.

Dalam Revastudio, terutama pada studi kasus *‘Elliptic House’* menunjukkan bahwa desainer dituntut untuk menghadirkan sebuah desain dengan kualitas yang baik. Menurut arsitek CC *“dari kualitas sebenarnya kita dibilang*

sempurna juga belum tentu, karena pasti ada perbedaan antara desain di computer dengan di lapangan, tapi sebagai desainer kita tetap harus menghadirkan dengan memerhatikan detail-detailnya.” (FN, 16 Mar 2023). Menyatakan bahwa desainer Revastudio selain memiliki kemampuan dalam memikirkan konsep bentuk yang unik dengan sikap-sikap yang disebutkan sebelumnya, desainer juga perlu memikirkan detail-detail dalam setiap gagasannya baik secara 3d mau pun sebuah konsep. Selain itu, melalui jumlah proyek yang dikerjakan setiap desainer dalam Revastudio, memungkinkan terjadinya kolaborasi antar tim desain dan desainer di luar tim yang bertugas. Kualitas kerja dan kuantitas kerja demikian yang mendorong Revastudio menerapkan strategi kolaborasi dan strategi bersikap secara yang disebutkan, tentunya berdasarkan kreativitas desainer yang memengaruhi setiap keputusan dalam mendesain. Pada akhirnya keduanya (strategi) mampu membantu desainer dalam menciptakan sebuah desain yang mencapai target klien sekaligus memerhatikan dari segi prinsip desain Revastudio, serta dapat dikerjakan sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan.

iii) Proses psikologi

Selama mendesain, desainer dalam Revastudio memiliki kebebasan dalam membentuk sebuah konsep tanpa interupsi dari eksternal. Maka dari itu, strategi membatasi hubungan antar desainer dengan klien secara langsung, melainkan melalui anggota tim yang bertugas sebagai teknis atau manajer proyek. Hal ini begitu penting menurut arsitek ES *“untuk awal mendesain, desainer itu perlu banget brainstorming. Menurut aku, melakukan brainstorming secara internal saja tanpa campur tangan pihak luar Revastudio dalam*

awal-awal membuat konsep tuh penting banget. Jadi dari awal kita sendiri harus bisa analisis dulu data klien dan dikaitkan dengan prinsip desain Revastudio. Karena eksploratif itu yang mau kita cari diawal, tanpa interupsi pihak luar jadinya bentuk itu bisa sekreatif mungkin dan ngutamain bentuk dulu baru fungsinya nanti.” (FN, 16 Mar 2023).

Selain itu, dalam setiap proyek memiliki berbagai kondisi yang mendorong kreativitas desainer, melalui studi kasus ‘*Elliptic House*’ desainer mendapati berbagai tantangan dalam mendesain seperti contohnya preferensi klien yang tidak biasa dan cenderung sulit, namun hal ini menjadi strategi desainer Revastudio untuk dapat mendorong tingkat kreativitasnya untuk berani menghadirkan sebuah desain yang kompleks. Menurut arsitek H “*klien ‘Elliptic House’ punya data yang lumayan kompleks sih, pertama itu dari bentuknya yang melengkung, lalu kolam renang di atas, minimal outdoor, dan masih ada lagi. Tapi dengan begitu, kita tetap harus bisa mencapai target itu, makanya kalo Edo bilang kita itu desainer yang berani ya memang bener.*” (FN, 16 Mar 2023).

Menurut penulis, melalui proses psikologi ini benar kenyataannya mampu mendorong tingkat kreativitas desainer sehingga mampu menciptakan sebuah desain yang *eccentric* dan *energetic*. Pada dasarnya, setiap ketidakmungkinan itu disingkarkan dulu diawal, sehingga desainer itu dapat berani menghadirkan sebuah desain dengan demikian. Setelah itu, maka baru ada dilakukan perubahan minor yang tentunya memanfaatkan kepekaan desainer dalam menghadirkan sebuah bentuk namun tetap fungsional bagaimana pun caranya. Selain itu dengan kebebasan, dan kenyamanan psikologi desainer ketika mendesain misalnya selama *brainstorming* tidak

diinterupsi oleh pihak di luar Revastudio maka, desainer dapat tetap berpikir dalam lingkup prinsip desain Revastudio.

iv) Manajemen tim

Dalam menjalankan sebuah proyek sebagai sebuah tim desain, setiap anggotanya tentu ditentukan oleh kemampuan dan pengalaman masing-masing anggotanya. Sebagai anggota tim juga tentu semua memiliki tugasnya masing-masing yang perlu diselesaikan. Selain itu, pastinya ada yang bertugas sebagai pengawas serta pengarah. Sama seperti yang sebelumnya sudah dibahas bahwa setiap anggota memiliki perannya masing-masing dan tidak menutup kemungkinan terjadinya sebuah kolaborasi dari antar tim desain. Tetapi di balik itu semua, menurut arsitek H “*memang sih yang kerja kita dan yang menilai desainnya kita sendiri juga, tapi selain itu ada langkah lain lagi yaitu, sebuah desain harus disetujui juga oleh principal, karena sebagai principal pasti adalah yang paling mengenal prinsip desainnya serta mengenal kliennya. Jadi sebenarnya, itu salah satu strategi yang membantu desainer bisa mencapai target desainnya.*” (FN, 16 Mar 2023). Dapat dikatakan bahwa setiap desainer memiliki tuntutan untuk dapat membentuk sebuah desain sekaligus menilainya dalam lingkup target klien dan prinsip desain Revastudio, namun di samping itu suatu gagasan akan dievaluasi secara internal bersama *principal* sebagai pihak yang paling mengenal target klien dan prinsip desain Revastudio.

Menurut penulis, dalam Revastudio memiliki strategi yang baik dalam menghadirkan sebuah desain yang mencapai target klien sekaligus memerhatikan dari prinsip desain Revastudio. Strategi ini mengandalkan desainer untuk dapat mengevaluasi suatu desain secara internal sebelum diajukan

kepada *principal* dan klien. Selain itu, strategi evaluasi desain ini juga kemudian dilakukan bersama *principal*, sebagai salah satu pendorong sebuah desain dapat muncul paling sesuai dengan prinsip desain Revastudio, seperti uji lulus sensor pada sebuah karya public.

B. Kreativitas desainer terhadap strategi desain

i) *Originality*

Orisinalitas suatu gagasan seorang desainer dalam Revastudio dapat muncul oleh sebab sikap desainer selama proses mendesain berjalan. Kebebasan berpikir, eksploratif, keberanian, kepekaan, dan berbagai landasan berpikir dengan strategi mendesainnya, yang pada akhirnya memengaruhi setiap proyek desain Revastudio dengan prinsip desainnya dapat hadir sebagai desain yang paling diri sendiri dan berbeda bila dikerjakan oleh firma lainnya.

Sebagai hasil dari strategi desain dan kreativitas desainer terhadap prinsip desain Revastudio ‘*Elliptic House*’ dapat hadir dengan bentuk yang menjadi *emphasis* dan memiliki bentuk yang jarang sebagai desain hunian. Melalui kreativitas desainer dengan prinsip desain dan target klien maka mampu mendorong desainer untuk menciptakan sebuah gagasan orisinal yang berbeda setiap kliennya dan berbeda secara pemikiran oleh setiap desainer yang berbeda pula.

ii) *Flexibility*

Fleksibilitas berpikir desainer juga sangat jelas terlihat baik selama desainer menanggapi klien, data klien, eksekusi desain, membentuk gagasan, dan sebagainya. Pada dasarnya, desainer dituntut untuk dapat berpikir secara fleksibel, desainer harus mampu berani dalam mengeksplor sebuah konsep desain

namun juga harus mampu peka terhadap keterbatasan konsep tersebut pada kondisi tertentu. Menurut arsitek CC “*diawal memang kita bebas berpikir secara luas dalam membentuk sebuah konsep, tapi perlu diingat kita juga perlu peka, jadi menurut aku kalo fleksibilitas berpikir ini memanfaatkan kreativitas desainer dalam menentukan kapan perlu berpikir secara bebas itu dan kapan perlu berpikir secara peka, tapi semuanya juga pasti dipengaruhi kreativitas desainer.*” (FN, 16 Mar 2023).

Melalui ‘*Elliptic House*’ dapat menunjukkan bagaimana desainer Revastudio berpikir secara bebas dengan sikap berani selama membentuk sebuah konsep dengan strategi *function in a different manner* sehingga bentuk yang hadir adalah sebuah bangunan melengkung dengan tampilan seperti lilitan kain. Tetapi juga menunjukkan bagaimana desainer dapat peka terhadap kebutuhan desain untuk mencapai target desain dengan melakukan perubahan minor. Sehingga ada penyesuaian dengan data yang didapatkan seperti yang awalnya pintu utama berada di belakang diubah menjadi di depan, namun tetap menghadirkan ‘*journey*’ pada akses menuju pintu utamanya. Oleh karena itu, kedua sikap ini menjadi faktor dalam menerapkan strategi desain dengan fleksibel sehingga mencapai kedua target desain yaitu preferensi klien dan prinsip desain Revastudio.

iii) *Elaboration*

Elaborasi juga dapat terlihat dari bagaimana desainer Revastudio menanggapi sebuah data dan konsep dalam desain. Selama mendesain yang membedakan dengan desainer di luar Revastudio tentunya kemampuan menganalisis suatu data oleh desainer Revastudio terhadap prinsip desain Revastudio.

Menurut arsitek H “*kalo berpikir untuk pemecaha masalah sebenarnya semua kantor desain pasti begitu juga, tapi yang membedakan kreativitas desainer Revastudio dengan yang lainnya, yaitu bagaimana kita memikirkan solusi desain tapi juga bagaimana kaitannya dengan prinsip desain Revastudio.*” (FN, 16 Mar 2023).

Dalam setiap proyek Revastudio, terutama ‘*Elliptic House*’ merupakan salah satu hasil kreativitas desainer Revastudio dalam elaborasi yaitu, bagaimana desainer dapat menganalisis data proyek yang kemudian dihubungkan dengan prinsip desain *eccentric* dan *energetic* sehingga bentuk desain dapat menjadi unik dengan menampilkan karakter desain oleh Revastudio sekaligus, desain dapat hadir dengan fungsional dan memenuhi target klien.

iv) *Sensitivity*

Membahas tentang kreativitas desainer dalam hal kepekaan terhadap analisis dan desain. Desainer selain berani dalam menciptakan sebuah bentuk yang tidak biasa dan menghadirkan unsur desain yang kompleks, namun di samping itu desainer juga memiliki sisi kepekaan yang mampu membantu desainer memandang sebuah desain dari sudut pandang *user experience*. Sehingga selain bentuk desain yang dapat hadir dengan menarik dan unik, desainer juga mampu menghadirkan desain dalam kondisi yang nyaman dan aman untuk digunakan oleh manusia di dalamnya.

Pada kasus ‘*Elliptic House*’ desainer mampu menghadirkan sebuah bangunan dengan tampilan yang menarik dan unik, tetapi desainer juga memerhatikan berbagai keterbatasan setelahnya, apabila tidak ada pilihan lain maka desainer perlu untuk melakukan perubahan minor dengan tujuan

desain agar fungsional. Dalam hal kepekaan ini, desainer perlu menyelami kondisi *user experience* selama mendesain sehingga desainer dapat ikut merasakan seperti apa kondisi manusia dalam sebuah desain dan seperti apa target yang ingin dicapai dari *user experience* tersebut. Maka dari itu, kepekaan desainer merupakan hal yang penting dalam mendesain, tetapi tidak harus menjadi yang pertama diperhatikan. Menurut arsitek CC “*ingat ga yang aku bilang, kita sebagai desainer Revastudio harus mampu mencerminkan kepekaan dalam setiap desainnya. Tapi perlu dipertimbangkan lagi, function in a different manner adalah fokusnya, jadi dengan kata lain kepekaan itu bisa kok kita pikirkan belakangan.*” (FN, 16 Mar 2023).

4.3 Strategi Desain Terhadap Prinsip Desain Revastudio

A. *Eccentric*

Dalam berstrategi, desainer Revastudio selalu memandang sebuah desain dari sudut pandang prinsip desain Revastudio. Selain itu, selama sebuah desain dikerjakan maka melalui proses revisi mau pun asistensi, dilakukan evaluasi sebuah desain agar mencapai prinsip desain Revastudio. Pada bagian ini, membahas pengaruh strategi desain yang diterapkan oleh Revastudio terhadap prinsip desainnya yaitu *eccentric*.

Prinsip desain *eccentric* sendiri memiliki arti bahwa sebuah desain merupakan sebuah desain yang paling diri sendiri. Sebuah desain ditujukan memiliki fitur yang tidak biasa dan berbeda dari yang lain, hadir berbeda baik dari segi bentuk dan fungsinya yang lebih dari bangunan lainnya. Desain dihadirkan dengan tujuan menjadi *emphasis* pada sebuah area, selain itu desain juga menjadi sebuah perhatian Revastudio bahwa sebuah bentuk pada bangunan terutama pada rumah tinggal, bisa memiliki sebuah bentuk yang tidak umum. Prinsip desain

ini dapat ditunjukkan melalui desain secara visualnya dan dapat dipandang dari sudut pandang orang lain tanpa pengetahuan tentang asal usul sebuah bentuk atau alasan desain, sehingga dapat dinilai sebagai desain yang *emphasis* dan berbeda dari yang lainnya. Menurut arsitek R “*sebenarnya, eccentric itu tujuannya bagi orang di luar proyek yang gatau alasan desain tapi bisa menilai desain itu bentuknya unik, bentuknya bagus, bentuknya kayak ini yah, kayak itu yah. Tapi kalo kita harus sebisa mungkin mencapai desain yang seperti itu, yang paling unik dan menarik.*” (FN, 14 Mar 2023).

Dalam strateginya yang menguatkan sebuah desain dapat hadir secara *eccentric* yaitu, *function in a different manner* yang diperkuat dengan landasan pemikiran dekonstruksi derridian, sehingga desainer memiliki keberanian dalam menciptakan bentuk yang unik dan jarang diterapkan, dengan teknik melawan garis *axis*, dan memiliki pemikiran terhadap sebuah desain tidak ada yang benar dan salah. Maka dari itu, desainer mampu menerapkan konsep *marginality*, *centrality*, *differing*, dan segala cara mendesain yang diterapkan dalam pemikiran dekonstruksi Derridian dalam Makainas dan Mantiri (2011) yang kemudian diterapkan dengan cara Revastudio sendiri melalui strategi *function in a different manner*.

Selanjutnya, strategi mendesain melalui *user centered design*, yang mana desainer selalu memiliki desain yang berorientasi pada penghuninya yaitu klien, dalam berpikir untuk mendesain, desainer dituntut untuk mampu menciptakan desain yang ditujukan untuk memecahkan masalah desain terkait data klien. Selama berstrategi seperti ini, maka desainer memiliki peluang dalam menciptakan sebuah desain yang *eccentric* melalui data klien yang menjadi salah satu faktor sebuah desain dapat menjadi desain yang paling diri sendiri. Arsitek CC menuturkan “*bentuk desain itu sebenarnya ga selalu menjadi aspek penentunya, kadang kita perlu perhatiin juga dari preferensi dan karakter klien. Itu juga jadi salah*

satu penentu desain itu jadi eccentric. Permintaan klien jadi peran penting juga, peletakan ruang dan bentuk bangunan itu bisa terjadi juga kalo memang itu menyesuaikan karakter kliennya.” (FN, 14 Mar 2023). Sedangkan, di luar itu desainer tetap menghasilkan bentuk desain yang berfokus pada bentuk desain dan kemudian disesuaikan dengan fungsi yang ditujukan.

Pada dasarnya, sebuah bentuk desain yang difokuskan dalam proses pengembangan konsep desain yang merupakan faktor penentu sebuah *user experience*, material, tata letak ruangan, dan sebagainya. Sesuai dengan yang pernah disebutkan oleh arsitek CC, desain diawali dengan bentuk dan diatur oleh dasar pemikiran dekonstruksi “*bentuk desain yang pertama dong, jadi sisanya itu hanya mengikuti, tapi kalo memang perlu ada penyesuaian maka bentuknya diubah sedikit tapi tetap mengikuti konsep awalnya.*” (FN, 13 Mar 2023)

B. *Energetic*

Selanjutnya, membahas tentang prinsip desain *energetic* yang mengatur lebih secara teknis. Sebuah desain yang dihadirkan oleh Revastudio secara maksimal dihadirkan dengan gaya dan karakter mendesain desainer Revastudio, yang menjadi pembeda dengan desainer di luar Revastudio. Melalui analisis sebelumnya, dapat dikatakan apabila proyek-proyek yang dikerjakan oleh desainer lain maka pasti hasilnya berbeda dan jauh dari prinsip desain Revastudio, namun sesuai dengan prinsip desainnya masing-masing.

Dalam mencapai prinsip desain *energetic* ini desainer berstrategi dalam mendesain sehingga dapat memengaruhi desain dapat hadir dengan prinsip desain tersebut. Strategi desain *function in a different manner* yang sudah dibahas sebelumnya, bentuk yang menjadi fokus dalam mendesain akhirnya memengaruhi tata letak ruangnya dan lainnya. Hal ini menjadi salah satu faktor yang dapat menunjukkan karakter desainer ke dalam desain. Selain itu, desainer juga

memanfaatkan *user experience* sebagai jalan masuk menunjukkan karakter desainer Revastudio yang tidak menyisakan sebuah ruang kosong dalam ruang. Desainer selalu ingin menjadikan setiap aspek dalam ruangan memiliki *value* yang dapat menambah nilai pada *user experience* dalam ruang. Sebagai contohnya, karakter desainer Revastudio yang memasukkan sebuah taman kering, panel, *cabinet*, dan sebagainya pada ruang kosong, sehingga setiap ruang dapat memiliki fungsinya.

Kemudian, membahas tentang fungsi, desainer Revastudio dalam mendesain tidak hanya memikirkan desain dari segi fungsi praktisnya saja melainkan ada fungsi estetis dan simbolis yang muncul seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hal ini yang menjadi karakter desain pada Revastudio yang berani untuk menciptakan sebuah desain yang tidak selalu mengikuti aturan, melainkan berani untuk eksplorasi dan berinovasi dalam menciptakan sebuah desain dengan fungsional. Semuanya ditujukan dalam strategi mendesain melalui *user experience* yang menjadikan desainer Revastudio peka terhadap memikirkan sebuah desain. Berpatok pada *user experience* yang dipengaruhi oleh bentuknya juga, desainer Revastudio mampu menghadirkan sebuah *journey* dengan permainan *movement* dan *contrast* baik dari segi bentuk, warna, pencahayaan, bukaan ruang, dan sebagainya dengan memerhatikan preferensi klien. *Energetic* desainer juga dapat tergambarkan dari strategi mendesainnya yang memerhatikan *user experience* dengan menghadirkan dua jenis *entrance*, dan juga pemahaman desainer untuk mengutamakan preferensi klien, kemudian memikirkannya dari segi keterbatasan yang ada.

Strategi desain desainer Revastudio juga memanfaatkan kreativitas desainer untuk berani menghadirkan sebuah hal yang tidak umum pada sebuah desain. Seperti pada beberapa proyeknya, desainer berani untuk membentuk desain yang *futuristic* pada sebuah desain

rumah, yang mana sangat jarang ditemui di Indonesia. Selain itu juga beberapa desainnya menunjukkan sebuah desain rumah itu tidak seperti rumah karena bentuknya yang unik seperti yang biasanya dihadirkan pada sebuah desain *public space*. Strategi desain seperti itulah yang mampu menciptakan desain yang *energetic* dengan menunjukkan karakter dari Revastudio dan klien.

