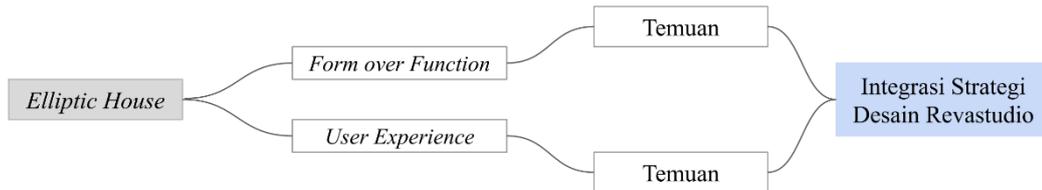


BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan Studi Kasus



Bagan 5.1 Bagan Kesimpulan Tingkat Satu

Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan pada temuan penelitian dan hasil pembahasan, maka dalam penelitian ini, peneliti telah menjawab seluruh persoalan penelitian yang diuraikan sebelumnya. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut;

A. *Function In a Different Manner*

Melalui analisis yang dilakukan maka terdapat temuan, dalam selama melakukan proses mendesain, Revastudio selalu berstrategi dengan *function in a different manner* sebagai cara membentuk sebuah desain dengan bentuk dan tampilan yang *eccentric*. Desain yang *eccentric* sendiri merupakan sebuah desain yang tampil dengan visual yang paling diri sendiri dan sebenarnya ditujukan sebagai penilaian dari manusia lain di luar pengetahuan tentang alasan desain dibentuk. Selain itu, melalui strategi *function in a different manner* yang dihubungkan dengan prinsip desain Revastudio maka, desainer Revastudio memiliki cara mendesain yang unik. Desainer Revastudio berani untuk *'twist'* setiap letak ruangan yang ada di dalamnya dan mencari kemungkinan yang paling efektif dan efisien. Oleh karena itu, desainer Revastudio

dalam berstrategi menerapkan konsep berpikir *differing*, *marginality*, dan desain menjadi *emphasis* dengan sikap yang berani dalam mendesain bentuk menurut Derridian yang kemudian diserap esensinya menjadi dekonstruksi menurut Revastudio. Kemudian bentuk dan konsep desain tersebut didukung oleh tantangan berupa preferensi klien yang mendorong desainer Revastudio untuk memberikan hasil yang lebih baik.

Kemudian di samping itu semua, desainer juga berfokus pada bentuk dan mengesampingkan keterbatasan yang muncul terlebih dahulu. Pada akhirnya, strategi *function in a different manner* yang didasari oleh pemahaman dekonstruksi Derridian yang kemudian diterapkan ke dalam cara Revastudio sendiri bukan secara murni. Maka, strategi ini berperan penting dalam menciptakan desain yang *eccentric*. Dalam hal *energetic*, desainer mampu memasukkan gaya mendesain dengan cara berpikir yang paling menunjukkan jati diri dan karakter Revastudio ke dalam setiap proyeknya. Melalui strategi desain *function in a different manner*, Revastudio bukan hanya berhasil dalam menghadirkan sebuah desain yang fungsional secara praktis, tetapi terdapat fungsi estetis yang diciptakan dengan prinsipnya seperti *entrance* harus ada dua, arah bangunan yang tidak selalu sejajar dengan bahu jalan, bentuk desain bangunan yang tidak terpaku pada dasar strukturalisme. Terutama, desainer Revastudio dengan prinsip desain Revastudio memiliki prinsipnya sendiri yaitu membawa *soul* menjadi satu, dengan tetap membawa unsur arsitekturnya ke dalam bagian interiornya, begitupun interiornya memiliki kesatuan dengan bentuk dan unsur arsitekturnya. Seperti yang disebutkan oleh arsitek R “*prinsip kita adalah menyatukan soul setiap unsur dalam desain tersebut dan menciptakan keharmonisan antar setiap unturnya.*” (FN, 11 Mei 2023)

Selain itu ada juga fungsi simbolis yang dihadirkan dalam setiap proyek desain Revastudio, dengan prinsipnya yang selalu

bertujuan mencapai sebuah desain yang menunjukkan jati diri Revastudio dan target klien sekaligus karakter dan jiwa klien, sehingga desain menjadi mudah dikenali sebagai desain yang dikerjakan oleh Revastudio milik klien tertentu seperti pada studi kasus *'Elliptic House'* yang menunjukkan latar belakang klien yang merupakan seorang pengusaha kain, sehingga hadirnya fasad bangunan yang seperti dililit oleh kain. Melalui kesimpulan ini , dapat menyatakan bahwa Revastudio memiliki strategi desain dengan landasan berpikirnya yang menjadikan setiap proyeknya pasti mampu menghadirkan tampilan berbeda apabila dieksekusi oleh pihak firma lainnya.

B. *User Experience*

Dalam setiap proses mendesain, desainer Revastudio memiliki strategi desain yang selalu berfokus pada bentuk yaitu strategi desain *function in a different manner*, setelah dari itu desainer juga ternyata memiliki strategi desain yang dapat menjadikan sebuah desain menjadi yang paling tepat untuk dihadirkan dalam tujuan mencapai target klien yang tentu bukan hanya berfokus pada bentuk melainkan dalam segi kenyamanan selama berada dalam ruang desain. Maka dari itu, desainer Revastudio memiliki strategi desain *user experience* yang menjadi strategi mendesain yang mampu melacak dan mengevaluasi sebuah proyek secara akurat apakah berhasil atau tidak. Setelah bentuk awal sudah dibuat maka desainer kemudian berfokus pada setiap aspek dalam ruang seperti warna, ukuran, pencahayaan, dan sebagainya, yang semuanya dievaluasi melalui *user experience* ini.

User experience dalam mendesain, menjadi sebuah instrumen yang membantu desainer untuk menyampaikan sebuah desain dengan lebih mudah, seperti yang sudah disebutkan bahwa desainer Revastudio paham *user experience* mampu menjadi sebuah

jembatan untuk menyampaikan sebuah bahasa desain dengan efisien serta mampu memberikan gambaran secara jelas gagasan yang dibentuk. Strategi desain *user experience* dalam Revastudio mampu membantu desainer dalam membentuk desain yang sesuai target klien dan prinsip desain *energetic* Revastudio. Hal ini karena, melalui *user experience* tanpa mengubah secara major bentuk awal yang dikesahkan desainer mampu menunjukkan strateginya dalam menghadirkan setiap ruang yang memiliki nilai pendukung dari segi pengalaman ruang dan kenyamanan pengguna pada ruang desainnya.

Strateginya bertujuan menghadirkan pengalaman ruang yang paling tepat bagi klien dengan nilai estetis sebagai nilai pendukungnya. Kreativitas desainer yang tertuang dalam sebuah desain yang menjadikan desain Revastudio memiliki karakter yang tentu berbeda secara signifikan dari firma lainnya. Dengan meminimalisir hadirnya ruang transisi, maka desainer memiliki cara mendesain yaitu mengalih fungsi setiap ruang kosong menjadi sebuah ruang desain, bisa saja sebagai taman kering, area *artwork*, atau sebagai ruang yang mampu memberikan nilai estetis sebagai pendukung pengalaman penggunaannya. Selain itu, kreativitas dan prinsip yang dimiliki desainer Revastudio dalam mendesain sangat terlihat pada gaya mendesainnya, yang selalu menghadirkan dua *entrance* yang berbeda fungsinya, pertama sebagai pintu servis dan yang kedua sebagai pintu utama yang memiliki *journey* selama menuju aksesnya. Tujuan dihadirkan dua *entrance* bukan hanya sebagai fungsinya saja, melainkan terdapat jalur berbeda yang dilewati oleh pengguna, desainer Revastudio bertujuan untuk menghadirkan dua pengalaman yang berbeda dengan dua jalur yang berbeda pula seperti yang disampaikan oleh arsitek R “*dua entrance memang gaya Revastudio banget tapi bukan itu intinya, kita sebenarnya bertujuan untuk menghadirkan dua experience yang*

berbeda itu yang membuatnya jadi eccentric tetapi energetic sekaligus.” (FN, 11 Mei 2023).

Terakhir, dalam mencapai sebuah desain dengan pengalaman ruang yang menarik, desainer juga memiliki strategi dalam membentuk desain yang demikian. Kembali lagi melalui kreativitas dan prinsip desainernya, maka dapat menghadirkan sebuah ruang dengan pengalaman yang estetik dan menarik. Dalam mencapai hal tersebut, ada prinsip pergerakan, kontras, perbandingan ukuran, atau ruang negatif dan positif bahkan beberapa dapat hadir dalam satu proyek yang sama. Prinsip yang dimaksud ini dihadirkan oleh desainer Revastudio seperti permainan ukuran antar ruang, terang gelap antar ruang, alur ruangan, hingga perpaduan antara ruang tertutup dan terbuka. Maka dari itu, semua strategi yang disebutkan merupakan cara desainer Revastudio dalam menciptakan sebuah ruang desain yang mampu memaksimalkan pengalaman ruang ke dalam setiap proyeknya yang sudah dibuat.

Setelah melakukan analisis dan menghasilkan temuan-temuan berdasarkan pengaruh strategi desain Revastudio terhadap prinsip desain Revastudio, penulis meyakini bahwa pastinya kedua strategi desain Revastudio tersebut berada pada derajat yang sama bukan di atas maupun di bawah strategi desain lainnya. Penulis dapat menyimpulkan hal tersebut demikian sebab, baik dari studi kasus maupun contoh proyek yang sudah dihasilkan hadir dalam kondisi yang fungsional secara bentuk hingga kegunaan. Pada hal ini, desainer pastinya bukan hanya berfokus dalam satu hal yaitu bentuk dalam mengawali konsep desain, sedangkan desainer tentu perlu menghasilkan sebuah desain yang dapat memenuhi target klien.

Maka dapat dikatakan, sebenarnya desainer sudah melihat sebuah desain dari kedua sudut pandang yaitu bentuk dan fungsinya, hanya saja pada bagian awal desainer mengutamakan bentuknya dan muka dari

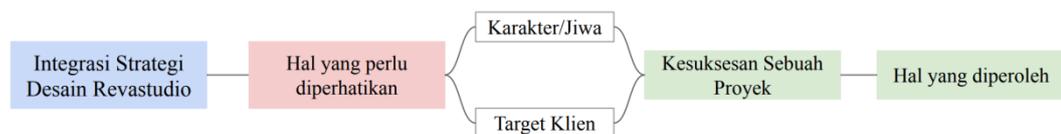
bangunan sehingga apa yang terlihat bagi manusia di luar bangunan dapat memahami proyek desain Revastudio sebagai desain yang *nyentrik* atau unik. Sedangkan selama memandang ke dalam segi kegunaan dan kenyamanan penggunaannya maka desainer perlu melakukan penyesuaian dengan strategi desain lainnya. Sehingga kreativitas, pengalaman, dan kepekaan desainer sangat berpengaruh dalam menghubungkan sebuah bentuk desain dengan kenyamanan dan fungsional bangunan hingga ruangan terhadap manusia di dalamnya namun juga memberikan perhatian terhadap estetikanya.

Pada akhirnya, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam sebuah proyek desain, strategi desain *function in a different manner* maupun strategi desain *user experience* tidak mungkin dapat berdiri sendiri bila yang dituju adalah target klien sekaligus prinsip desain Revastudio. Begitu pula dengan hierarkinya, tidak ada yang lebih superior mau pun inferior karena keduanya saling mendukung eksistensinya. Dapat dikatakan seperti ini, bila *function in a different manner* sepenuhnya diperhatikan namun *user experience* dihadirkan sekedar sebuah ruangan dapat digunakan tentu sebuah ruangan menjadi tidak mencapai target klien, begitu juga sebaliknya bila *user experience* tanpa didukung *function in a different manner* yang maksimal maka pengalaman dalam ruang menjadi fungsional namun tidak maksimal dalam menghadirkan sebuah desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

Sebagaimana yang disebutkan sebelumnya, yang ingin dimaksud oleh penulis adalah dalam setiap proyek desainnya, Revastudio tidak hanya menciptakan bentuk desain yang luar biasa menarik dan memastikan desain tersebut fungsional, karena sangat disayangkan apabila bentuk yang dihadirkan sudah maksimal dan mampu mendukung interior dan pengalaman ruangnya tanpa berstrategi untuk memaksimalkan *user experience* dalam ruang. Maka pada intinya, *function in a different manner* berperan dalam menghadirkan desain yang memiliki bentuk yang *eccentric* dan mengandung energi desainer Revastudio baik dari luar bangunan hingga

mendukung bentuk interiornya dari penyesuaian terhadap fungsinya terhadap manusia yang tinggal di dalamnya kelak. Selanjutnya dengan bentuk yang sudah ada tersebut, *user experience* berperan dalam memaksimalkan fungsi bangunan dan ruangan dari segi kesesuaian dengan manusianya serta memandang desain dari sudut pandang estetikanya dalam pengalaman ruangnya sehingga mampu menghadirkan desain sedemikian rupa dengan menuangkan *energetic*-nya Revastudio ke dalam desainnya yang memang sudah *eccentric* sebelumnya sehingga sebuah proyek desain dapat terbilang sukses dengan indikator yang disebutkan sebelumnya seperti desain dengan *soul* yang harmonis, prinsip desain yang tercapai, fungsional, memerhatikan karakter dan jiwa klien sekaligus desainer dan sebagainya.

5.2 Kesimpulan di tingkat konsultan



Bagan 5.2 Bagan Kesimpulan Tingkat Dua

Sumber: Data Pribadi

Kesuksesan suatu proyek desain adalah desain tersebut dapat hadir dengan fungsional dan sesuai dengan keinginan klien. Tetapi di samping itu, sebagai sebuah firma desain Revastudio pasti memiliki caranya sendiri untuk menghadirkan sebuah desain yang memenuhi target klien tetapi sekaligus memenuhi target konsultan. Esensi kesuksesan sebuah desain interior adalah pemecahan masalah. Setiap klien tentu memiliki berbagai syarat dan ketentuan sesuai dengan visinya terhadap sebuah desain. Hal tersebutlah yang menjadi target yang ingin dicapai oleh desainer dalam menghadirkan desain yang sukses. Dalam Coleman (2002), harapan untuk

sebuah proyek harus dilampaui daripada hanya dipenuhi. Desain yang efektif memperhitungkan baik hal-hal tak berwujud yang bahkan tidak pernah dipertimbangkan klien serta semua variabel yang dirasakan klien, yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan.

Memenuhi target klien dan konsultan yang dimaksud oleh penulis adalah dalam membentuk sebuah desain sebenarnya terdapat dua pihak yang diuntungkan pihak klien dan pihak konsultan namun dalam hal yang berbeda. Bagi klien, sebuah desain dapat memenuhi kebutuhan klien dan memberikan kenyamanan kepada klien melalui pengalaman ruang yang berhasil dimaksimalkan dengan strategi desain dan prinsip desain Revastudio. Sedangkan bagi pihak konsultan yaitu Revastudio, mendapat keuntungan berupa desain sebagai simbolis dari Revastudio dan sebagainya.

Maka dari itu, melalui proses analisis yang sudah dilakukan oleh penulis melalui studi kasus yang disebutkan penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

A. Hal yang perlu diperhatikan

Target klien, menjadi yang terpenting dalam mencapai desain yang sukses, menurut Todd Davis dari Brown Davis Interiors dalam Coleman (2002) menganggap desain yang sukses apabila mampu menghadirkan "*tampilan cantik yang mungkin tidak untuk semua orang, tetapi yang sesuai dengan kebutuhan klien dan mencerminkan kepribadian mereka.*" Maka, untuk mencapainya diperlukan strategi desain yang tepat dengan prinsip desain masing-masing konsultan.

Strategi dan prinsip desain adalah alat penting yang harus dimiliki oleh setiap konsultan desain. Sebagai konsultan desain, tugas konsultan adalah membantu klien mewujudkan visi mereka dan membuat desain yang memenuhi kebutuhan spesifik mereka. Untuk melakukan ini, konsultan perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip desain dan berbagai strategi desain yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Strategi desain mengacu pada berbagai pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat desain yang efektif. Strategi ini dapat mencakup metode seperti desain yang berpusat pada pengguna, desain yang tangkas, dan pemikiran desain. Desain yang berpusat pada pengguna melibatkan pembuatan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi spesifik pengguna. Desain tangkas melibatkan pembuatan desain yang dapat dengan cepat disesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan persyaratan. Pemikiran desain melibatkan penggunaan pendekatan pemecahan masalah untuk desain, berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna akhir.

Prinsip desain, di sisi lain, mengacu pada konsep dasar yang mendukung desain yang efektif. Prinsip-prinsip ini mencakup konsep-konsep seperti keseimbangan, kontras, hierarki, dan keselarasan. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, seorang konsultan desain dapat membuat desain yang menarik secara visual, mudah dinavigasi, dan sangat fungsional.

Dengan memanfaatkan strategi dan prinsip desain, konsultan desain dapat memberikan berbagai manfaat kepada klien mereka. Misalnya, dengan menggunakan desain yang berpusat pada pengguna, konsultan dapat membuat desain yang sangat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna akhir. Ini dapat menghasilkan peningkatan kepuasan pengguna, peningkatan keterlibatan pengguna, dan tingkat konversi yang lebih tinggi.

Demikian pula, dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain seperti kontras dan keselarasan, seorang konsultan dapat membuat desain yang menarik secara visual dan mudah dinavigasi. Ini dapat menghasilkan peningkatan persepsi nama konsultan, peningkatan keterlibatan pengguna, dan tingkat kepercayaan dan kredibilitas yang lebih tinggi untuk mencapai sebuah desain yang sukses.

B. Hal yang diperoleh

Sebagai konsultan desain, tidak ada yang lebih memuaskan selain menyelesaikan proyek desain dan melihat hasil akhirnya. Ini adalah perasaan pencapaian dan kebanggaan yang datang dari mengetahui bahwa konsultan telah menciptakan sesuatu yang menakjubkan secara visual dan fungsional, dan yang memenuhi kebutuhan dan tujuan klien. Tetapi manfaat menyelesaikan proyek desain lebih dari sekadar kepuasan pribadi. Ada beberapa keuntungan yang bisa dinikmati konsultan desain saat proyek selesai.

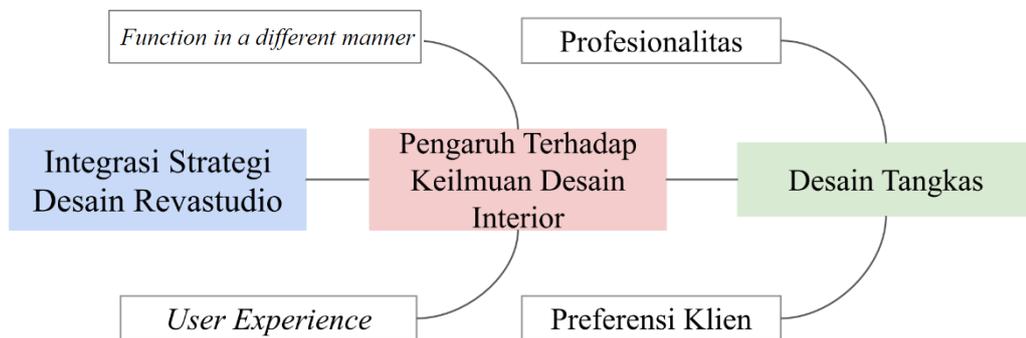
Salah satu keuntungan utama yang didapat konsultan desain ketika mereka menyelesaikan sebuah proyek adalah kemampuan untuk memamerkan strategi desain mereka. Melalui penyelesaian suatu proyek, seorang konsultan desain memiliki kesempatan untuk menunjukkan keterampilan dan keahlian mereka dalam desain, serta kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan strategis. Ini bisa menjadi alat yang ampuh untuk menarik klien baru, karena ini menunjukkan bahwa konsultan memiliki rekam jejak kesuksesan yang terbukti.

Selain memamerkan strategi desain mereka, menyelesaikan proyek juga memungkinkan konsultan desain membangun portofolio pekerjaan yang kuat, melalui proyek desain menjadi panggung bagi konsultan untuk menuangkan strategi desain dan prinsip desainnya ke dalam proyek desain. Portofolio ini dapat digunakan untuk lebih mempromosikan keterampilan dan keahlian mereka kepada calon klien, dan dapat membantu mereka menonjol dari persaingan. Portofolio yang kuat juga dapat membantu konsultan desain untuk menetapkan tingkat keahlian dan kreativitas mereka, sehingga mereka berada di jajaran konsultan berprestasi dan memiliki tingkat yang lebih tinggi untuk layanan mereka, karena ini menunjukkan nilai yang mereka berikan.

Keuntungan lain yang dapat dinikmati oleh konsultan desain ketika proyek selesai adalah kesempatan untuk pekerjaan yang sedang berlangsung. Dengan memberikan proyek yang sukses, seorang

konsultan dapat membangun hubungan yang kuat dengan klien mereka dan memosisikan diri sebagai mitra terpercaya untuk proyek-proyek masa depan.

5.3 Kesimpulan di tingkat keilmuan



Bagan 5.3 Bagan Kesimpulan Tingkat Tiga

Sumber: Data Pribadi

Seiring dunia desain interior terus berevolusi dan berkembang, pentingnya strategi desain dan prinsip desain tidak dapat dilebih-lebihkan. Kedua elemen ini adalah tulang punggung desain interior yang sukses dan efektif, dan keduanya memainkan peran penting dalam membentuk cara kita berpikir dan mendekati proses desain. Strategi desain mengacu pada metode dan teknik yang digunakan desainer untuk mencapai tujuan dan sasaran tertentu, sedangkan prinsip desain adalah konsep dan ide dasar yang mendukung semua desain yang sukses.

Dalam dunia studi desain interior, pengaruh strategi desain dan prinsip desain sangat signifikan. Saat mempelajari seluk beluk proses desain, kita diperkenalkan ke berbagai strategi dan prinsip berbeda yang membantu kita untuk lebih memahami kompleksitas lapangan. Dari memahami pentingnya keseimbangan dan proporsi hingga menguasai seni teori warna, mempelajari desain interior dihadapkan pada berbagai konsep dan ide yang penting untuk sukses di bidang ini.

Salah satu aspek terpenting dari strategi desain dan prinsip desain dalam dunia studi desain interior adalah kemampuannya untuk membantu kita mengembangkan gaya dan pendekatan unik kita sendiri. Dengan mempelajari berbagai strategi dan prinsip yang mendukung desain yang sukses, kita dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang proses kreatif dan belajar bagaimana menerapkan konsep ini dalam karya kita sendiri. Ini bisa sangat memberdayakan dan dapat membantu kita mengembangkan keterampilan dan kepercayaan diri yang dibutuhkan untuk berhasil dalam bidang yang menantang dan bermanfaat ini.

Melalui temuan pada penelitian ini maka ada banyak pendekatan bagi kita dalam memahami sebuah desain. Salah satu topik yang paling ditekankan dalam penelitian ini adalah strategi *function in a different manner* dan *user experience*. Sementara salah satunya memprioritaskan estetika dan bentuk di atas kepraktisan ruang, yang satu lainnya memprioritaskan pengalaman dan fungsionalitas pengguna. Namun, di dunia modern, penting untuk mencapai keseimbangan antara keduanya.

Maka dari itu, melalui penelitian ini penulis ingin memberikan sebuah pandangan baru tentang korelasi antara *function in a different manner* dan *user experience* adalah aspek penting dari studi desain interior. Desainer harus mencapai keseimbangan antara bentuk dan fungsi sambil memprioritaskan pengalaman pengguna. Ini akan memungkinkan kita untuk menciptakan ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga praktis dan fungsional, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup penggunanya. Berikut bagaimana pengaruh dari kedua strategi tersebut:

A. *function in a different manner*

Dengan pemahaman dari *function in a different manner* tersebut maka memungkinkan kita dalam memahami studi desain interior dengan sikap yang berbeda. Sikap berani dalam eksplorasi dan mengambil resiko. Selain itu dengan memahami strategi desain seperti

yang disebutkan dapat membangun pemikiran kita untuk berpikir secara *out of the box* dan memberikan perhatian terhadap detail.

Marginality dan *differing* menjadi konsep desainer Revastudio dalam mendesain dengan hasil yang memukau. Konsep tersebut menjadi kunci dalam mendesain sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Maka dari itu, sebenarnya konsep mendesain seperti itu dapat juga diterapkan dalam dunia studi desain interior dalam mendukung kita dalam menghasilkan desain yang berani dan eksploratif dengan menyatukan setiap *soul* atau jiwa semua unsur dalam desain. Serta menjadi salah satu faktor bagi desainer Revastudio agar dapat berpikir *out of the box*, berarti selama mendalami dunia desain interior juga dapat menggunakannya untuk membuka preferensi baru yang unik dan tidak biasa.

Selain kedua konsep mendesain tersebut kita perlu terus-menerus menantang diri mereka sendiri untuk bereksplorasi agar dapat berpikir *out of the box* untuk menciptakan desain yang menonjol dari yang lain. Dengan mencari inspirasi, berkolaborasi dengan orang lain, bereksperimen dengan teknologi dan bahan baru, dan mendorong diri untuk melampaui batas mereka, desainer dapat menciptakan desain yang tidak hanya menakjubkan secara visual tetapi juga fungsional dan inovatif.

B. *User experience*

Berikutnya, dengan strategi *user experience* menurut Revastudio, kita dapat menyadari bahwa sangat penting untuk memahami pengalaman pengguna dalam proses desain kita. Desain yang bagus tidak hanya tentang menciptakan ruang yang menarik secara visual, tetapi juga tentang memastikan bahwa ruang berfungsi dengan baik untuk orang yang akan menggunakannya. Pengalaman pengguna mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dimiliki seseorang saat

berinteraksi dengan produk atau ruang. Dalam konteks studi desain interior, ini berarti memahami bagaimana orang akan menggunakan dan berinteraksi dengan ruang yang kita rancang.

Memasukkan pengalaman pengguna ke dalam proses desain kita juga dapat membantu kita menonjol sebagai seorang desainer. Klien mencari desainer yang dapat menciptakan ruang yang tidak hanya cantik tetapi juga fungsional dan praktis. Dengan berfokus pada pengalaman pengguna, kita dapat membedakan diri kita dari desainer lain dan membangun reputasi untuk menciptakan ruang yang disukai orang. Berbagai cara dapat ditetapkan, seperti memanfaatkan segi visual ruang dan kegunaan ruang sebagai peningkat nilai estetis dalam desain.

Setelah memahami kedua strategi tersebut dan kita mampu menerapkannya dalam karir kita sebagai desainer didukung dengan sikap kita sebagai desainer yang kreatif maka kita perlu memahami bagaimana keduanya berkesinambungan dan tidak ada yang lebih superior mau pun inferior. Keduanya harus berada pada derajat yang sama dan harus mampu hadir dengan kualitas yang sama.

Dengan begitu kita dapat menghadirkan sebuah desain yang maksimal bukan hanya menurut prinsip desain Revastudio yaitu *eccentric* dan *energetic* tetapi berbagai prinsip desain lainnya. Sebab dengan memiliki pandangan baru ini maka kita akan mampu menghadirkan sebuah desain yang dapat menggambarkan diri kita sebagai desainer yang seperti apa dengan menuangkan sikap kita dan karakter kita selama mendesain.

Selain itu, bukan hanya kedua strategi tersebut yang mampu mendukung kita dalam menguasai dunia desain interior. Sebagai seorang desainer interior, sangat penting untuk memahami preferensi dan referensi klien kita untuk menciptakan ruang yang benar-benar mencerminkan gaya dan kepribadian mereka. Profesionalitas dan kreativitas desainer terletak pada kemampuan untuk menafsirkan dan menerjemahkan visi klien ke dalam

desain yang fungsional dan estetis. Keberhasilan setiap proyek desain interior bergantung pada kemampuan kita untuk memahami referensi dan preferensi klien.

Selain bercakap-cakap, desainer juga harus meluangkan waktu untuk meninjau referensi klien, seperti gambar atau artikel yang telah mereka kumpulkan. Referensi ini dapat memberikan wawasan berharga tentang gaya desain klien, dan membantu desainer memahami apa yang dicari klien. Penting bagi desainer untuk mengajukan pertanyaan kepada klien tentang referensi mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang mengapa mereka tertarik pada gaya atau warna tertentu.

Preferensi klien inilah yang dapat mendukung sebuah desain mampu hadir dalam bentuk atau kondisi tertentu. Preferensi dan ide klien mampu memunculkan pandangan baru dan ide-ide unik lainnya karena permintaan tersebut bisa saja menjadi satu-satunya dan belum pernah ada di desain-desain lainnya. Kemampuan kreatif dan profesionalitas kita menjadi hal penentu selaku kita yang mengeksekusi ide-ide menarik dan preferensi yang unik dari klien.

Melalui pemahaman kesimpulan ini dalam dunia desain interior, mampu membuka pandangan baru bagi kita. Menurut Wicaksono dan Tisnawati dalam penelitiannya (2014), menjelaskan tujuan desainer interior adalah memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Sedangkan, pada dunia yang serba cepat saat ini, di mana preferensi dan teknologi konsumen terus berkembang, desain yang tangkas menjadi lebih penting dari sebelumnya. Ini adalah pendekatan desain yang mempromosikan fleksibilitas, kemampuan beradaptasi, dan daya tanggap, yang merupakan kualitas penting dalam dunia yang terus berubah. Desain tangkas adalah tentang mendesain ruang yang dapat berkembang dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan penggunanya. Kita harus mampu mengikuti perubahan kebutuhan dan harapan klien kita, dan desain yang tangkas

memberi kita kerangka kerja untuk memberi sebuah solusi desain. Ini memungkinkan kita untuk bekerja dengan cara yang lebih responsif, berulang, dan kolaboratif, yang menghasilkan hasil yang lebih baik.

Demikian, dengan memahami sekian banyak temuan dan analisis melalui kesimpulan ini penulis mengharapkan, adanya kesempatan dalam mendukung desainer atau pihak mana pun yang sedang mendalami dan berada dalam ranah studi desain interior agar dapat membuka pandangan baru dalam berstrategi untuk mendesain. Sehingga, kita mampu mendapatkan kepuasan, pengalaman, serta membangun karakter desainer yang berani dan eksploratif dalam menciptakan desain yang tangkas.

5.4 Kesimpulan terhadap *Capstone*

Studi kasus ‘*Elliptic House*’ dikaitkan dengan *Capstone ‘Estetika Dalam Arsitektur’ dalam (Roger Scruton, 1979)*

Studi kasus dalam penulisan dikaitkan dengan teori ‘*The Aesthetics of Architecture*’ (Roger Scruton, 1979). Sebelumnya dijelaskan terlebih dahulu apa itu ‘*Elliptic House*’, sebuah proyek desain Revastudio yang diciptakan dalam bentuk yang tidak biasa dengan tampilan luar bangunan yang menyerupai sebuah lilitan kain yang menjadi representasi dari latar belakang *owner* / klien yang memiliki sebuah perusahaan kain. Bangunan ditujukan sebagai rumah tinggal dengan memenuhi target klien yang memerhatikan segi area bangunan dari area publik hingga privat. Selain itu, desainer juga menghadirkan desain menurut prinsip desain Revastudio yaitu *eccentric* dan *energetic*.

Melalui prinsip desainnya dan target klien, desainer Revastudio mampu menciptakan sebuah bangunan baru yang unik dan paling diri sendiri karena tentunya pengalaman ruang dengan bentuk yang tidak sama dengan bangunan lainnya. Studi kasus proyek ini menjadi sangat cocok dibahas dalam kaitannya dengan teori Scruton, dibahas dari *function*, *habitable*, *localize*, *technique*, dan

vernacularity. Hal-hal tersebut kiranya yang dapat dikaitkan dan dilihat secara jelas muncul dalam proses mendesainnya.

Pertama, *function* membahas tentang alasan sebuah bangunan berbentuk sedemikian rupa. Dalam Scruton menjelaskan bahwa keindahan bangunan dipahami dari sejauh mana sebuah bentuk bangunan dapat mewakili dan mendukung fungsi dari bangunannya. Berdasarkan data yang didapat juga menjelaskan bahwa bangunan diciptakan dengan bentuk seperti lilitan kain dan bangunan yang berbentuk oval ditujukan karena adanya prinsip desain yang *eccentric* yaitu bangunan dengan bentuk unik dan memiliki karakter yang paling diri sendiri, sedangkan *energetic* menjelaskan bangunan memiliki pengalaman ruang yang dapat menunjukkan fungsi simbolis seperti karakter dan jiwa klien dan desainernya. Sama dengan proyek lainnya, dalam ‘*Elliptic House*’ desainer mendesain berdasarkan pengalaman ruangnya, contohnya *entrance*-nya yang dihadirkan dalam dua jenis yaitu, *entrance* utama dengan menghadirkan *journey* dalam mencapai aksesnya seperti adanya *scenery* atau *landscaping* yang dihadirkan selama berjalan menuju pintu utamanya dan satunya adalah *entrance* untuk servis yang berada di samping garasi. Keduanya dapat menunjukkan bagaimana Revastudio berstrategi dalam menciptakan desain yang fungsional, dari segi fungsi teknisnya, estetis, dan simbolis. Teknisnya, sebuah pintu masuk dapat digunakan dengan ukuran yang tepat, dengan kegunaan yang efektif juga. Dari segi estetisnya, ada *journey* yang diciptakan bagi manusia untuk mengalami pengalaman ruang yang disiapkan secara berlanjut dari masuk, beraktivitas dalam ruangan, dan ketika keluar dari bangunannya. Sedangkan dari segi simbolis, mendesain dan menghadirkan *entrance* dalam dua bentuk ini sudah menjadi salah satu ciri khas Revastudio yang mana menjadi sebuah simbol karakter dari cara mendesain desainer Revastudio, dan menjadi ciri khas tersendiri pula bagi bangunannya yang menunjukkan sebuah jadi diri dari klien.

Kedua, *habitable* yang dijelaskan sebagai sebuah keindahan dalam ruang atau bangunan yang sempurna dalam segi ditempati. Dengan kata lain sebuah bangunan atau ruangan harus memiliki berbagai aspek yang tepat dalam

menciptakan ruang yang dapat ditinggali dan digunakan. Selain itu juga sebuah unsur dalam ruang seperti pintu, ketinggian ruang, tinggi meja, dan sebagainya tentu harus memiliki proporsi dan ukuran yang tepat sehingga ada kenyamanan yang dihadirkan bagi manusia yang menggunakannya, dengan begitu sebuah desain dapat disebut indah dan *habitable*. Sedangkan dalam pembahasan pada studi kasus ‘*Elliptic House*’, setiap ruang, tata letak ruang, bentuk, dan fungsi semuanya sudah dipertimbangkan. Sebab dalam Revastudio sendiri memiliki strategi desain yang sangat mempertimbangkan sebuah desain dari segi *user centered design* sehingga ada *user experience* yang menjadi dasar dan sebuah sarana untuk mengidentifikasi masalah desain yang ada. Keindahannya dari hal tersebut, bukan hanya sebuah bangunan atau ruang dapat ditempati dengan nyaman, melainkan segala sesuatu yang didesain didasari atas *user experience*, sehingga setiap aspek dalam ruang seperti bentuk, ukuran, warna, suasana, dan sebagainya adalah sebuah hasil dari analisis *user experience* dalam ruangan. Begitu juga dalam ‘*Elliptic House*’, sebuah bangunan hanya memiliki *outdoor* pada bagian lantai dasar dan bagian *rooftop*. Namun ada alasan dibaliknya, bangunan ini memiliki sebuah kiasan yaitu sebuah oasis, sehingga ketika manusia memasuki ruangan, perjalanannya dari lantai dasar ke paling atas, hanya ada sebuah ruang dengan berbagai fungsinya masing-masing, kemudian pada bagian teratasnya ada sebuah *mancave* dengan kolam renang. Sehingga seakan-akan tujuan dari memasuki bangunan ini ada pada bagian atasnya.

Ketiga, *localize* dimaksudkan sebuah bangunan dapat dikatakan indah ketika sebuah bangunan dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya, selain itu juga bagaimana sebuah bangunan tersebut dapat diterima oleh orang lain yang melihat keberadaan bangunan tersebut. Namun, pada kasus ‘*Elliptic House*’, bangunan memiliki sebuah prinsip hirarki atau *eccentric* dengan bentuk yang unik dan ingin berbeda dari yang lainnya dengan tujuan bangunan itu menjadi sebuah *emphasis* pada sebuah lingkungan. Dalam kasus ini meskipun bentuknya yang unik, namun bangunan memiliki sebuah *style* bangunan yang sebenarnya cukup sesuai dengan bangunan disekitarnya yaitu *futuristic*. Strateginya dalam menghadirkan bangunan ini untuk menjadi berbeda dari yang lain sebenarnya memiliki segi lain dari yang dimaksud oleh *localize* yaitu mampu menjadi sebuah daya tarik tersendiri

dan paling menonjol dari yang lainnya. Tetapi, keindahannya bukan hanya itu, dari segi *localized* bangunan ini mampu hadir dengan mengambil menerapkan unsur bentuk yang pernah ada, seperti lilitan kain yang disebutkan sebelumnya yang menunjukkan adanya implementasi dari suatu hal yang familiar seperti mumi, hal ini yang menjadikan desain menjadi mudah diterima dengan sentuhan yang menarik sehingga bangunan terkesan keren dan bagus.

Keempat, *technique* yang dimaksud adalah setiap desain memiliki dimensi keindahan dalam segi teknis, atau sebuah bangunan dengan desain selalu dihasilkan dengan cara atau teknologi dengan tujuan pemenuhan segi estetisnya. Dalam kasus ini, desainer Revastudio tidak hanya memaksakan sebuah desain harus mampu berbentuk yang unik seperti prinsip desainnya Revastudio. Melainkan, dalam mendesain ada berbagai alasan yang memengaruhi sebuah desain dapat hadir dengan bentuk yang sedemikian rupa, sehingga terlihat bagaimana strategi desainer Revastudio dalam menciptakan sebuah desain melalui berbagai pertimbangan dan proses desain sehingga desain dapat menjadi demikian. Dalam Revastudio, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, setiap aspek desain dapat dipengaruhi dari analisis masalah dan pengalaman ruang, selain itu ada lagi yang disebut potensi lingkungan sekitar yang menjadi pengaruh lainnya dalam menciptakan sebuah bangunan dengan fungsi dan bentuk yang demikian. Banyak yang telah dilewati selama menjalankan sebuah proses desain ‘*Elliptic House*’, asistensi desain, revisi desain, pemecahan masalah desain, analisis lapangan, analisis profil klien, penentuan tim desain sesuai dengan kapasitas individu desainer, dan efek dari batasan biaya yang perlu diperhatikan.

Terakhir, *vernacularity* menjelaskan tentang kesesuaian antara setiap unsur dalam ruang desain, dengan menghadirkan kesatuan dan keharmonisan antara satu hal dengan hal lainnya. Dengan kata lain sebuah desain harus memiliki keseluruhan yang perlu disesuaikan sehingga ada sebuah kesatuan di dalamnya. Seperti yang dijelaskan tersebut dapat dikaitkan dengan strategi desain yang diterapkan dalam proses desain studi kasus ‘*Elliptic House*’, sebuah desain ini dapat dijelaskan secara keseluruhan dari *user experience* dan *journey* yang dibangun. Dengan perjalanan

dalam ruang yang seperti cerita dengan alur satu arah, dari ruang terbuka, publik, semi privat, hingga privat. Selain itu dengan bentuk bangunan yang oval juga mendukung sebuah *movement* di dalam ruangan yang dapat membawa manusianya mengikuti arah sebuah desain dengan unsur-unsur yang menarik pandangan setiap manusianya. Dengan cerita yang dibangun, dan pengalaman ruang yang dihadirkan itu maka sebuah desain dapat dilihat kesatuannya antar setiap ruang dan setiap desain.

Sebagai calon desainer, saya dapat berpikir bahwa banyak sekali hal yang sebenarnya perlu diperhatikan dalam mendesain, bukan sekedar sebuah desain harus bagus. Tetapi ada unsur lainnya yang memengaruhi nilai estetis itu. Pada pembahasan dan pemahaman pada studi kasus yang dikaitkan dengan teori estetis menurut Scruton saya menjadi sadar bahwa, sebuah desain selain fungsional, juga harus dapat memenuhi setiap kesesuaian dengan manusia yang akan menggunakan ruang tersebut. Sebagai pendukung, ada pemahaman tentang antropometri yang pernah dijelaskan yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu terutama pada pecahnya perang dunia kedua. Bahkan dari masa itu saja sebuah desain sudah harus memerhatikan kesesuaiannya dengan manusianya. Maka dari itu saya memahami desain juga harus memiliki keseimbangan antara setiap aspeknya sehingga sebuah desain menjadi nyaman dan aman digunakan namun tetap memerhatikan segi estetisnya.

Studi kasus ‘*Elliptic House*’ dikaitkan dengan Capstone ‘Etika dan *Worldview*’

Pemahaman estetika dan etika dalam sebuah kantor konsultan desain arsitektur maupun interior merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai kesuksesan sebuah proyek desain dan kepuasan bagi desainer dan klien. Oleh karena, estetika dan etika saling menopang satu sama lain dan saling memengaruhi dalam sebuah desain dan hubungan antara konsultan dengan klien. Dalam pandangan estetika, sebuah desain harus menarik secara visual dengan memanfaatkan komposisi warna, bentuk, ukuran, bahan, dan memberikan kesan yang mampu mengambil hati klien. Sedangkan dari pandangan etika, sebuah desain

harus mempertimbangkan prinsip-prinsip moral dan etika dalam melindungi hak dan kesejahteraan penghuni, serta memerhatikan faktor-faktor keberlanjutan dan keamanan terhadap penghuni sekaligus lingkungan.

Dalam refleksi ini saya membahas pandangan estetika dan etika terhadap ruang lingkup selama melakukan penelitian. Ruang lingkup yang dimaksud adalah Revastudio sebagai sebuah konsultan desain arsitektur dan interior serta studi kasus proyek desain Revastudio. Selama 12 (dua belas) bulan melakukan program magang di Revastudio saya menemukan bahwa setiap menjalankan sebuah proyek desain, Revastudio selalu menjalankan proses desain dengan strategi desainnya yaitu *'function in a different manner'* dan *'user's experience'*. *Function in a different manner* menjadi strategi desain yang mendukung desainer agar dapat berfokus terhadap konsep bentuk yang akan dihadirkan terlebih dahulu namun bukan menghilangkan fungsinya, tetapi justru menciptakan fungsi lainnya yaitu fungsi praktis, estetis, dan simbolis. Sedangkan *user's experience*, merupakan strategi desain yang berfokus terhadap pengalaman, keindahan, kenyamanan, dan keamanan pengguna selama berada dalam sebuah ruang desain.

Strategi desain *'function in a different manner'* dan *'user's experience'* menjadi penting dan efektif ketika kedua strategi tersebut berada ditingkat yang sama, tidak ada yang superior maupun inferior melainkan saling menopang satu sama lain, kemudian diperhadapkan dengan prinsip desain Revastudio yaitu *'eccentric'* dan *'energetic'*. *Eccentric* sendiri menjadi prinsip desain Revastudio yang ditujukan bagi manusia di luar proyek tanpa tahu alasan dibalik sebuah desain hadir sedemikian rupa. Selain itu, agar sebuah desain bukan hanya memiliki bentuk yang menarik secara visual, namun juga dapat menjadi sebuah desain yang paling diri sendiri. Sedangkan *energetic*, adalah prinsip yang ditujukan agar desainer Revastudio selalu sadar dan termotivasi untuk menuangkan seluruh gairah, ekspresi, emosi, dan semangat ke dalam proyek desain, dengan tujuan sebuah desain mampu menunjukkan jiwa dan karakter desainer. Selain itu, *energetic* juga ditujukan agar sebuah desain dapat selalu berkembang seiring berkembangnya kehidupan penghuninya, dengan kata lain bertujuan agar desain yang dihadirkan itu menjadi desain yang tangkas.

Sebelumnya, sudah pernah saya refleksikan seperti apa strategi Revastudio dalam mendesain terhadap sudut pandang estetikanya, bahkan melalui penjelasan di atas juga pasti sudah terlihat bahwa Revastudio sungguh memerhatikan nilai estetis ke dalam setiap desainnya. Maka dari itu, pada refleksi ini saya bertujuan untuk membahas titik temu antara pandangan estetika dengan pandangan etika selama saya menjalankan program magang di Revastudio melalui studi kasus '*Elliptic House*'. *Elliptic House* sendiri merupakan proyek desain yang berlokasi di PIK, dengan bentuk yang didominasi oleh lengkungan dengan fasad seperti bangunan yang dililit oleh sebuah kain.

Selama berjalannya proyek desain '*Elliptic House*' menurut saya cukup banyak hal yang dipertimbangkan matang-matang dan berulang kali. Sangat banyak aspek yang diperhatikan di samping pertimbangan dari segi estetikanya seperti memahami kebutuhan klien. Sebagai desainer, saya bersama rekan kerja lainnya pasti memiliki pandangan estetis masing-masing kemudian melakukan *brainstorming* untuk mencari konsep desain yang paling menarik. Namun di samping itu, sebuah konsep desain tidak dapat hadir begitu saja, ada target klien yang perlu tercapai seperti pada studi kasus ini klien memiliki preferensi desain dengan kolam renang yang berada di paling atas bangunan dengan *mancave* di sampingnya.

Hal ini tentu menjadi pertimbangan yang rumit bagi saya dan rekan kerja dengan memikirkan kondisi lingkungan, kemungkinan bencana, dan berbagai keterbatasan lainnya (*Consequential ethic*). Sehingga saya sebagai desainer, bukan mengesampingkan preferensi tersebut melainkan memikirkan solusi dalam menghadirkannya secara maksimal dengan memerhatikan kenyamanan dan keamanan desain terhadap penggunaannya (*Virtue ethic*). Melalui strategi tersebut maka ada elemen *Worldview* yang dihadirkan, sebagai desainer sangat penting memegang teguh sebuah nilai yang dihadirkan. Nilai ini dapat berupa integritas, kebebasan, simbolis, dan sebagainya. Jelas sebagai desainer harus memiliki integritas dalam menjalankan proyek, tetapi yang paling menonjol dari studi kasus ini, Revastudio berhasil menghadirkan sebuah bangunan dengan visual seakan-akan dililit oleh kain dengan tujuan menunjukkan nilai simbolis sang klien yang

memiliki latar belakang pengusaha kain. Oleh karena ini, desainer bukan hanya menjalankan tanggung jawabnya tetapi juga melibatkan karakter dan jiwa klien ke dalam proyek desain sehingga mampu mencapai visi klien dan kepuasan klien selaku pemilik proyek (*Relational ethic*).

Selanjutnya, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya terkait strategi *user's experience* tentunya membahas tentang pengalaman. Pengalaman menjadi salah satu elemen *Worldview* yang diterapkan desainer ke dalam desain. Dalam 'Teori Persepsi Gestalt' menjelaskan tentang bagaimana manusia mengorganisir dan memahami informasi sensorik yang kompleks, termasuk pengalaman terhadap ruang (Wertheimer, 2005). Pengalaman yang dihadirkan bisa merupakan pengalaman baru yang menarik atau bahkan pengalaman yang membawa penggunanya merasakan nostalgia terhadap pengalaman indah yang pernah dialami. Maka dari itu, data klien menjadi sangat penting untuk dipahami, sebagai desainer menjadi nilai tambah ketika mampu memberikan pengalaman yang indah dan unik. Namun, di samping hal baiknya terdapat hal yang sangat krusial, di satu sisi pengalaman yang diberikan dapat mencapai kepuasan secara psikologis bagi penghuni namun di satu sisi, mungkin saja pengalaman yang diberikan justru memberikan trauma atau teringat hal yang tidak menyenangkan bagi penghuni, sehingga perlu dipertimbangkan dan dipastikan kepada klien dan memahami maksud yang disampaikan oleh klien (*Consequential ethic*). Bagi saya, hal ini menjadi tanggung jawab yang besar sebagai seorang desainer, sebisa mungkin selama melakukan pengumpulan data sebaiknya memberikan kesempatan bagi klien menyampaikan visi dan pantangan yang menjadi preferensi klien. Maka dari itu, Revastudio memiliki regulasi selama pengumpulan data dengan 'MoM' (*Minutes of Meeting*) untuk mengumpulkan data secara akurat dan efisien (*Virtue ethic*). Pada akhirnya pengalaman yang dihadirkan dalam desain menjadi pemecah masalah desain yang dimiliki oleh klien dan hal tersebut menjadi sesuatu yang mampu mencapai kepuasan klien (*Relational ethic*).

Berikutnya, selama menjalankan proses desain, desainer Revastudio memiliki konsep pemahaman *differing* dan *marginality* yang dianut dari teori dekonstruksi Derridian dalam arsitektur. Tetapi teori dekonstruksi tersebut

kemudian diterjemahkan ke dalam gaya mendesain menurut Revastudio atas faktor kekaguman dan bukan menerapkannya secara utuh. Dekonstruksi Derrida dalam konteks arsitektur melibatkan penelusuran dan analisis struktur dan makna dalam desain ruang dengan tujuan untuk mengungkapkan kompleksitas dan multi-intepretasi (Derrida, 1970). Melalui konsep berpikir tersebut maka desainer Revastudio mampu memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang unik dalam setiap proyek desainnya, dengan menerapkan strategi desain yang dihubungkan dengan prinsip desainnya. Kreativitas dan profesionalitas desainer berperan penting dalam menciptakan sebuah desain yang unik dengan konsep *differing* dan *marginality* tersebut (*Virtue ethic*), *differing* sendiri berarti arsitektur yang memiliki pemahaman yang berbeda, yang ditunjukkan dengan membuka kesempatan bagi ketidak-sepakatan atau ketidak-setujuan. Sedangkan *marginality*, menjelaskan sebuah area atau ruang tidak selalu harus berada pada posisinya tersebut yang dipahami secara umum. Dengan begitu, dapat dipastikan bahwa desainer Revastudio juga menerapkan elemen dasar *Worldview* terkait keyakinan mereka terhadap sebuah proses desain. Meski begitu, keberanian dan kepekaan desainer sudah melihat adanya konsekuensi dalam menghadirkan sebuah desain yang unik dan jarang ditemui, sebuah desain seperti itu bisa saja ditolak oleh publik atau sulit untuk diterima, tetapi hal tersebut tidak menghalangi desainer untuk berpikir secara eksploratif dan bebas dengan memikirkannya dari pandangan *Worldview*, yaitu kesesuaiannya dengan lingkungan sosial dan politik yang ada (*Consequential ethic*). Sehingga, sebuah desain dapat hadir dengan menarik secara visual dan mampu menjadi *focal point* pada suatu lingkungan dan dinilai sebagai desain yang unik atau dalam pengertian Revastudio yaitu *eccentric* dan mampu menggambarkan karakter dan jiwa desainer maupun penghuninya (*Relational ethic*).

Melalui konsep *differing* dan *marginality*, desainer Revastudio menerapkan strategi desain *function in a different way* untuk mencapai sebuah bentuk bangunan yang lebih menarik. Strategi ini dapat dijelaskan melalui gaya mendesain Revastudio dengan berani menciptakan desain dengan bentuk yang kompleks dan sangat jarang ditemui di Indonesia dengan gaya *futuristic*, ditambah dengan fitur hunian seperti *shooting range* dan sebagainya yang tentu tidak lazim berada pada

desain hunian atau bahkan meletakkan sebuah ruang pada bagian yang tidak lazim seperti kolam renang yang berada di *rooftop*. Tetapi justru hal ini yang menjadi kebijakan desainer Revastudio begitupun saya untuk berani menghasilkan desain sedemikian rupa dengan memikirkan keterbatasan dan konsekuensi belakangan (*Virtue ethic*). Bukan berarti saya bersama desainer Revastudio tidak memikirkan fungsinya dan resiko yang mungkin timbul, sama seperti yang sebelumnya pasti ada resiko yang muncul dari setiap fitur yang dihadirkan, sehingga kami tetap perlu menghadirkan solusi dari setiap keterbatasannya (*Consequential ethic*). Kembali lagi dijelaskan hal ini ditujukan agar sebuah desain mampu mencapai target dan visi klien (*Relational ethic*).

Berikutnya, membahas tentang prinsip desainer Revastudio selama mendesain yang bukan hanya menghadirkan desain yang menarik secara visual melainkan desainer Revastudio sangat memikirkan fungsionalnya melalui kepekaan yang dimiliki desainer. Fungsi yang dihadirkan berupa fungsi praktis, estetis, dan simbolis (*Virtue ethic*). Hal ini diterapkan desainer Revastudio dan saya sebagai pemegang melalui gaya mendesainnya selama proses mendesain. Pertama, menghadirkan dua *entrance*, dengan kegunaan dan estetis. Kedua, menghilangkan ruang transisi atau ruang tanpa kegunaan dengan menggantinya sebagai taman kering atau lainnya dengan nilai estetis atau lainnya. Ketiga, permainan *movement* dalam ruang yang menciptakan kesan yang dapat membawa pengguna merasakan keseluruhan ruang desain dengan maksimal. Terakhir, meyakini bahwa tidak ada bentuk atau desain yang benar maupun salah, bahkan sebuah fungsi ruang mungkin sudah tidak lagi absolut seperti semestinya sehingga bisa saja sebuah ruang bisa memiliki multi-fungsi. Semua ini diakibatkan oleh berkembangnya zaman, yang mana kita pahami melalui elemen *Worldview* seperti keyakinan, nilai, budaya, pengalaman, lingkungan sosial, politik, pendidikan, dan teknologi yang semakin berkembang pada saat ini. Sehingga sebagai desainer perlu berpikir secara eksploratif dan berkembang seiring berkembangnya hal tersebut, serta mempertimbangkan bagaimana desain mampu berkembang secara bersamaan dengan perkembangan zaman sekaligus memikirkan kerugian atau ancaman yang juga bertumbuh atau muncul dimasa mendatang (*Consequential ethic*). Maka

desainer bukan hanya bertugas untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis ruang. Melainkan menghadirkan desain yang tangkas berkembang menyesuaikan klien (*Relational ethic*).

