

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Topik Penelitian

Topik Penelitian yang akan dibahas oleh penulis adalah “*Empathic in Design* pada SHL Asia”

1.2 Latar Belakang

Setiap perusahaan di bidang industri kreatif salah satunya yaitu desain interior, mencari ide-ide kreatif dalam menciptakan konsep desain nya sendiri sehingga mampu menunjukkan ciri khas nya di ranah publik dari hasil desain nya. Salah satu konsultan desain yang berada di Bali memberikan gambaran bahwa filosofi, visi dan misi yang dipegang mengarahkan pemikiran desainer secara peka terhadap lingkungan sekitar dalam mendesain. Hasil desainnya mampu mencerminkan kepribadian konsultan desain sebagai pengalaman yang berkesan bagi pengguna atau pemilik ruang. Konsultan desain tersebut bernama SHL Asia.

SHL Asia atau Studio Hijau Lumut merupakan firma yang berdiri sejak tahun 2010, bergerak sebagai konsultan di bidang arsitektur dan *landscape*. Seiring berjalannya waktu, SHL mulai berkembang dan melebarkan ruang lingkungnya sebagai konsultan *artwork* dan berasosiasi dengan Citra Reninta Interior. Maka dari itu, sampai tahun 2023 ini SHL Asia menjalankan perusahaan nya sebagai konsultan desain di Bali yang bergerak di empat bidang yaitu arsitektur, interior, *landscape* dan *artwork* dengan spesialisasi nya pada proyek-proyek *hospitality*. Kantor pusat SHL berada di Kesiman, Bali yang didalamnya terdapat bidang arsitektur, *landscape* dan *artwork* yang dipegang oleh masing-masing *principal*. Sementara itu kantor interior berada di Kerobokan, Bali yang dipimpin oleh satu orang *principal* dengan sistem kerja keseluruhan dibawah naungan SHL Asia. Anggota tim interior SHL terdiri dari dua orang tim CD (*Concept Division*), dua orang tim ED (*Engineered Division*) dan satu orang *office assistant*.

Dalam menjalankan setiap proyeknya, SHL memiliki sebuah filosofi dimana merupakan gabungan dari visi dan misi SHL yaitu “*Personalized Design Through Desa Kala Patra*” yaitu keluwesan masyarakat Bali untuk merespon suatu tempat (Desa), waktu tertentu (Kala) dan situasi tertentu (Patra) (SHL Asia dan Rusdi, 2021). Ketika diimplementasikan pada desain, *principal* beserta para desainer menghasilkan desain yang eksklusif dan personal melalui keterlibatan pada unsur ke-Indonesiaan, khususnya Bali, budaya, seni dan alam.

Filosofi, visi dan misi yang dipegang SHL menciptakan nilai budaya SHL yaitu MERCI. *Mindset. Empathy. Research. Collaboration. Integrity*. Dimulai dari pola pikir yang benar, desain SHL Asia mengakomodasi kebutuhan klien melalui empati yang mendalam, kolaborasi yang mendukung dan integritas yang tinggi. Desainer menerjemahkan impian klien menjadi sebuah cerita lewat penelitian yang menyeluruh sehingga setiap cerita menciptakan kenangan yang bermakna dan membentuk desain yang *personal* atau adanya rasa kepemilikan oleh klien dalam desain tersebut. Hal ini mengubah cara pandang pekerja untuk menempatkan klien sebagai “*Human Centered Design*” dalam setiap tahapan desain yang dimulai dari *vision stage, scenario stage* sampai *exploration stage*. Proses ini menciptakan hasil akhir berupa “*Empathic in design*” yaitu desain yang berempati terhadap pengguna. Maka dari itu penelitian ini akan mengungkap ekspresi desain yang berempati pada SHL Asia dalam setiap proses desain yang dilalui.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari topik penelitian maka didapati rumusan masalah penelitian yaitu: Bagaimana ekspresi desain yang berempati pada SHL Asia?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ekspresi desain yang berempati pada SHL Asia.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Penulis berharap dengan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran bagi penulis untuk lebih peka dalam melihat berbagai aspek pada bidang desain interior. Salah satunya yaitu menggunakan pendekatan empatik sebagai ekspresi dalam desain menciptakan desain yang spesifik dan memiliki ciri khas. Penulis juga dapat merefleksikan ilmu yang didapat untuk memiliki pemikiran bahwa desain tidak hanya sekedar baik dipandang namun mampu berempati dengan mengakomodasi kebutuhan pengguna dan berdampak positif bagi lingkungan sekitar

b. Bagi Perusahaan

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini konsultan desain dapat menyadari bahwa nilai empatik yang dipegang dapat menghasilkan suatu nilai yang berharga dan mampu mengendalikan sebuah perusahaan untuk menciptakan ciri khas dan pengalaman tersendiri bagi klien. Di sisi lain, juga dapat menambah kepekaan pada desainer nya untuk melihat kehidupan sekitar lebih luas lagi untuk berempati kepada sekitarnya.

c. Bagi Pembaca

Penulis berharap penelitian ini dapat membuka pemikiran pembaca bahwa empatik tidak hanya sekedar terjadi di kehidupan sehari-hari namun bisa lebih *detail* dalam ranah desain interior. Empatik juga dapat menjadikan suatu desain yang lebih memiliki makna yang dapat di alami pengguna karena secara tidak langsung menjadi empatik artinya sebagai desainer melebur pada kepentingan orang lain kedalam kepentingan diri sendiri sehingga hal ini dapat menjadi sebuah kesempatan bagi pembaca untuk membangun keintiman antar sesama, dalam hal ini antara desainer dan klien. Desain yang terbentuk akhirnya akan semakin berempati terhadap pengguna.

1.6 Tinjauan Pustaka

Berikut beberapa teori atau literatur yang penulis gunakan sebagai referensi dalam penelitian:

1. **A Framework for Empathy in Design: Stepping into and out of the User's Life**

M. Kouprie and F. Sleswijk Visser memaparkan kerangka berpikir untuk mencapai desain yang berempati. Pemahaman tersebut menunjukkan parameter penting nya empati dalam desain untuk menciptakan suatu desain yang inovatif dan tepat sesuai kebutuhan pengguna di mana tentunya dengan mendekati diri kepada klien membangun hubungan yang erat sampai timbul empati yang mendalam antar kedua pihak. Tujuan penggunaan teori ini adalah untuk meninjau bentuk empati pada nilai budaya SHL lewat pemahaman dan proses empati dalam praktik desain untuk menciptakan desain yang berkualitas.

2. **The Field Guide to Human-centered Design**

IDEO.org memaparkan proses desain dalam menghadapi setiap studi kasus yang dijalani. Artikel ini berbicara mengenai penempatan pengguna sebagai yang utama dalam desain. *Human centered design* menyelesaikan masalah untuk berbagai macam kemungkinan desain dengan klien, untuk mengerti secara mendalam keinginan klien, untuk mencapai ide yang menjadi tujuan akhir klien. Terdapat tiga tahapan dalam proses *human centered design* dan penerapannya yang di mana teori ini juga dapat menjadi bahan analisis pada setiap proses desain yang dilakukan yang mengacu pada pengguna sebagai yang utama.

3. **Interior Design Handbook of Professional Practice**

Positioning: Seeking and Securing Work

Pada pembahasan ini, Cindy Coleman memaparkan bagaimana desainer menempatkan diri dalam mengamankan pekerjaan atau hasil desain nya kedepannya. Hal ini berarti berbicara tentang desain yang tidak hanya

berhenti sampai kontrak yang telah dibuat namun dapat ditinjau terus kedepannya untuk dijadikan pembelajaran dan referensi. Hal ini menciptakan desain yang profesional dimana relasi desainer dengan klien tidak terputus namun berlanjut. Timbul kepuasan bagi klien ketika proyek yang diberikan ke desainer telah selesai sehingga teori ini digunakan untuk meninjau sampai sejauh mana desain yang berempati ini dapat berjalan dan berhasil dalam memecahkan masalah juga sesuai dengan kebutuhan klien setelah proyek selesai dikerjakan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Agar mendapatkan pembatasan yang lebih detail dan fokus, maka penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Perusahaan yang akan diteliti adalah SHL Asia yang berlokasi di Kerobokan, Bali
2. Meneliti dua proyek SHL Asia yaitu Saraswati Villa yang berlokasi di Seminyak, Bali dan Ja'an Restaurant yang terletak di Kuta, Bali. Tahapan perancangan di mulai dari tahap perancangan konsep (*Vision stage*), Perancangan *3D model (Scenario stage)* sampai gambar kerja (*Exploration Stage*) sebagai studi kasus yang akan dianalisis dalam upaya melihat bentuk desain yang berempati pada proses desain SHL.
3. Penelitian secara umum dilakukan selama 10 bulan terhitung dari 23 Mei 2022 sampai dengan 23 Maret 2023. Namun dalam proyek yang akan dianalisis diteliti selama 6 bulan, terhitung dari Juni sampai dengan Desember.
4. Penelitian dilakukan *full offline* di kantor SHL Asia interior ataupun diluar kantor namun berhubungan dengan aktivitas kantor seperti *site visit* dari hari senin sampai jumat dengan jangka waktu yang tidak menentu setiap harinya (minimal 8 jam *working hours*).
5. Penulis akan menggunakan data-data hasil observasi lapangan yang berhubungan dengan desain yang berempatik. Data ditulis setiap hari

dalam bentuk *fieldnotes* dari bulan Mei sampai November. Selain itu juga menganalisis hasil wawancara setiap pekerja mengenai proses desain yang dilalui dalam cakupan desain yang berempati dan tanggapan klien mengenai desain dari awal sampai akhir.

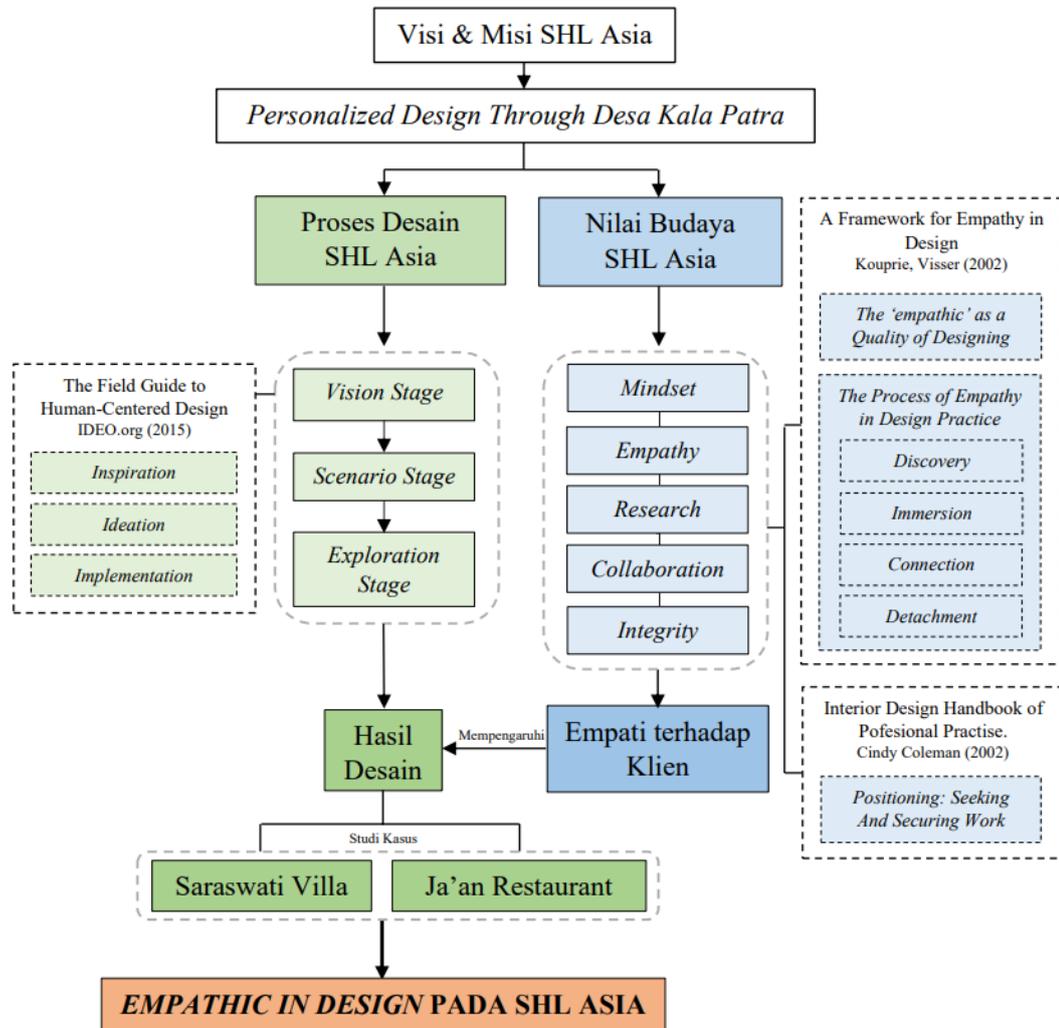
1.8 Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif di mana penulis melakukan penelitian dengan membuat *fieldnotes* atau catatan lapangan selama melakukan program magang di perusahaan SHL Asia interior selama sepuluh bulan. Hal ini dilakukan agar penulis mendekati diri ke dalam lingkungan yang akan diteliti, penulisan catatan lapangan setiap harinya sesuai dengan jam kantor yang dimaksudkan untuk memperoleh data terbaru setiap harinya sehingga terlihat perkembangan atau perbedaan data selama kurun waktu tersebut pada komunitas dan lingkungan kantor juga klien. Penelitian kualitatif digunakan atas dasar bahwa desain yang berempati harus diteliti secara mendalam. Pernyataan tersebut didasari atas pernyataan (Mattelmäki and Battarbee, 2002):

“Qualitative research is needed to inform and inspire designers to create more useful and enjoyable things for people they may never meet”

Dari pernyataan tersebut maka penulis menggunakan studi kasus instrumental yaitu studi kasus yang menggunakan sedikit kasus namun dengan pemahaman dan fokus yang mendalam. Penulis mengambil dua studi kasus berdasarkan proyek yang sudah di kerjakan SHL; Proyek *hospitality* dan *restaurant*. Kasus tersebut kemudian akan dianalisis melalui pengumpulan informasi dan observasi dari kegiatan program magang yang penulis lakukan.

1.9 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumen Marcelleano Setiawan (2022)

1.10 Sistematika Penulisan

Penelitian berjudul “*EMPATHIC IN DESIGN PADA SHL ASIA*” terdiri dari lima bab.

Bab I akan membahas mengenai pendahuluan yang berisi topik yang diangkat, latar belakang topik, masalah yang muncul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, ruang lingkup penelitian, metode dan prosedur penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penelitian.

Bab II akan menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian. Teori-teori yang dipilih berdasarkan tinjauan pustaka pada bab I yang dilihat relevansinya terhadap analisis masalah pada topik yang diangkat, kemudian akan mengarah kepada kesimpulan yang mana merupakan jawaban dari permasalahan yang diangkat. Teori yang dipilih menjadi penting dalam penelitian ini untuk mendukung dan memvalidasi pernyataan-pernyataan atas hasil analisis yang dilakukan penulis.

Bab III merupakan kumpulan informasi sebagai bahan yang akan dianalisis. Informasi yang didapati penulis atas dasar *fieldnotes* dan izin SHL Asia dan terbatas dalam lingkup proyek *hospitality* dan *restaurant*; Saraswati Villa dan Ja'an Restaurant. Fokus pembahasan akan terletak pada proses desain dan nilai budaya SHL Asia.

Bab IV berisi analisis data penelitian yang dilandaskan dengan teori-teori tertulis pada bab II. Pada bab ini akan menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian yang dibantu dengan bagan skematik maupun foto yang berkaitan dengan studi kasus.

Bab V adalah kesimpulan dari hasil analisis yang penulis lakukan pada studi kasus, kemudian saran yang dapat penulis berikan dan refleksi dari penulis mengenai topik penelitian ini.