

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Topik Penelitian

Topik Penelitian yang akan dibahas adalah mengenai berpikir intuitif dalam proses mendesain, dimana kemudian difokuskan kepada judul penelitian “BERPIKIR INTUITIF DALAM PROSES MENDESAIN INTERIOR DI INTEGRHA PRATAMA ARTISTRY.”

1.2. Latar Belakang

Desain adalah sebuah proses unik yang melibatkan pikiran-pikiran seorang atau lebih untuk menghasilkan sebuah solusi atas permasalahan secara kreatif (Lawson, 1980). Cara seorang desainer membuat keputusan desain pasti akan berbeda-beda satu dengan yang lainnya, karena pertimbangan menghasilkan keputusan desain terbentuk dari cara berpikir seseorang yang juga unik satu dengan yang lainnya.

Seorang desainer interior profesional dalam menangani berbagai proyek seringkali harus membuat keputusan desain secara cepat, karena akan mempertaruhkan berbagai kepentingan. Karena seringkali berlangsung secara cepat, pengambilan keputusan seorang desainer dapat terlihat oleh orang lain

seakan hanya didasari oleh naluri atau gerakan hati, atau dalam penelitian ini disebut juga **berpikir intuitif** (definisi menurut KBBI).

Selama berpikir secara intuitif, desainer terlihat seakan tidak melalui serangkaian proses sebagaimana yang seharusnya dilalui untuk dapat menghasilkan sebuah keputusan. Karena dalam industri desain interior profesional, setiap keputusan harus dibuat secara cepat, seringkali tidak ada kesempatan untuk menjabarkan serangkaian proses yang berlangsung sebelum berakhir pada sebuah keputusan.

Sebagai perusahaan konsultan desain interior, Integrha Pratama Artistry (selanjutnya akan disebut IPA) seringkali harus membuat keputusan secara cepat dalam menangani sebuah proyek. Selama menjalani program magang di kantor IPA dan terlibat langsung dalam proses desain beberapa proyek, penulis menemukan banyak keputusan yang dihasilkan dari berpikir intuitif *principal* IPA dalam setiap tahap proses desain. Adapun *principal* seringkali terlihat mampu secara cepat membuat sebuah keputusan dan meyakinkannya sebelum penulis maupun para staf memahaminya.

Fenomena ini seringkali terlihat misterius oleh pandangan pengamat. Bila kemampuan berpikir intuitif tidak hanya didasari oleh naluri atau gerakan hati yang tidak berdasar karena seringkali diandalkan oleh para desainer, maka apakah sebenarnya yang membangun pemikiran tersebut? Seakan terdapat serangkaian proses kompleks yang berlangsung dalam berpikir intuitif desainer

secara sekejap, yang memampukan dirinya membuat serta meyakini sebuah keputusan dengan cepat dalam serangkaian proses mendesain.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian mengenai “Berpikir Intuitif dalam Proses Mendesain Interior di Integrha Pratama Artistry.”

1.3. Permasalahan

1. Bilamana berpikir intuitif hadir dalam proses mendesain interior di IPA?
2. Bagaimana berpikir intuitif bekerja dalam proses mendesain interior di IPA?

1.4. Tujuan Penelitian

Mengetahui bagaimana struktur berpikir intuitif dalam diri seorang desainer interior dalam proses mendesain.

1.5. Tinjauan Pustaka

1. Bagaimana Cara Berpikir Desainer

Bryan Lawson menjelaskan elemen pikiran, berbagai dimensi permasalahan dalam desain, wilayah dan fungsi batasan desain, proses desain serta strategi pendekatan desainer. Dalam buku ini, penulis memperoleh teori tipe-tipe pemikiran, teori batasan dalam mendesain, serta

teori yang menjelaskan bagaimana terbentuknya kemampuan berpikir intuitif dalam diri desainer.

2. *Blink: Kemampuan Berpikir Tanpa Berpikir*

Malcolm Gladwell menjelaskan bagaimana kemampuan intuisi yang dimiliki seorang manusia dapat dipelajari dan digunakan dalam membuat keputusan secara cepat dan tepat tanpa harus menjalankan proses sistematis yang panjang terlebih dahulu. Dalam buku ini, penulis memperoleh gambaran besar mengenai topik penelitian serta berbagai fenomena penerapan berpikir intuitif dalam berbagai bidang, termasuk mendesain.

3. *Strangers to Ourselves*

Dalam bukunya, Timothy D. Wilson menjelaskan bagaimana konsep berpikir intuitif dalam diri manusia, bagaimana proses terbentuknya dalam otak manusia, serta perannya dalam kehidupan manusia sehari-hari. Penulis memperoleh konsep berpikir intuitif secara umum, serta beberapa teori seputar berpikir intuitif.

4. *Social Research Methods*

W. Laurence Neuman menjelaskan berbagai jenis metode penelitian, baik kuantitatif maupun kualitatif dalam melaksanakan riset sosial. Melalui buku ini, penulis memperoleh teori mengenai metode studi kasus intrinsik, serta berbagai metode dalam perolehan data, khususnya secara kualitatif.

1.6. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini akan bersifat eksploratif, yaitu menggali informasi lebih dalam terhadap topik yang masih sedikit dipelajari (Neuman 2014, 38). Topik penelitian bersifat abstrak dan hasil penelitian mungkin dapat melahirkan pertanyaan-pertanyaan baru yang dapat memicu penelitian-penelitian baru. Penelitian ini akan memberikan kontribusi, baik bagi pihak IPA, para desainer interior secara umum, serta para mahasiswa desain interior.

Bagi IPA, penelitian ini akan memberikan penegasan terhadap setiap keputusan-keputusan desain yang telah dibuat secara intuitif. Hasil penelitian ini akan membuktikan setiap keputusan desain yang dibuat secara intuitif oleh *principal* memiliki dasar atau alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, yang terkadang bahkan tidak disadari oleh dirinya sendiri.

Melalui penelitian ini, hal-hal yang tidak disadari tersebut dapat dikaji untuk menjelaskan bilamana dan bagaimana berpikir intuitif dapat sangat menguntungkan seorang desainer dalam serangkaian proses mendesain.

Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana para desainer interior profesional dapat memiliki kemampuan berpikir intuitif dalam mendesain, yang mungkin terlihat misterius bagi para mahasiswa. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana kemampuan berpikir intuitif dapat terbentuk pada diri seorang desainer, serta bilamana untuk menggunakannya, sehingga mahasiswa

dapat mempelajari untuk mengembangkan kemampuan berpikir intuitifnya dan mengetahui bilamana untuk menggunakannya dalam proses mendesain.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Demi mencapai tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian antara lain:

1. Penelitian berfokus pada proses desain IPA.
2. Penelitian berfokus pada hasil perancangan IPA yang telah dibuat, baik residensial maupun komersial.
3. Penelitian akan menggunakan studi kasus hasil perancangan *Ninety-Nine Restaurant, Kresna Tower, SCBD, Jakarta Selatan*.
4. Penelitian didasari informasi yang diperoleh penulis dari proses wawancara dengan *principal* serta para staf IPA yang terlibat.
5. Penelitian didasari fenomena yang ditemukan penulis selama berkontribusi dalam proses mendesain berbagai proyek di IPA, baik residensial maupun komersial.
6. Data dan informasi diperoleh penulis terbatas hanya selama sembilan bulan penulis menjalankan program magang di IPA.

1.8. Metode dan Prosedur Penelitian

Secara umum, penulis menggunakan metode kualitatif – *participant as observer* dalam menjalankan program magang selama sembilan bulan untuk

memperoleh data-data dan informasi terkait fenomena yang terjadi dalam kantor IPA. Perolehan informasi dilakukan melalui proses wawancara, serta observasi langsung selama penulis menjalani program magang dan terlibat langsung dalam proses mendesain beberapa proyek di IPA.

Penulis menggunakan teori batasan desain yang diperoleh dari buku “*How Designers Think*” oleh Bryan Lawson, yang mengategorikan batasan desain berdasarkan asal muasalnya. Batasan desain menjadi penting dalam konteks proses mendesain, karena setiap tahap proses desain tidak dapat terlepas dari batasan desain.

Penulis juga akan menggunakan teori tipe-tipe pemikiran yang diperoleh dari Lawson, yang membagi secara sederhana pemikiran manusia menjadi dua tipe, antara lain berpikir nalar dan berpikir imajinatif, dengan masing-masing memiliki indikatornya. Teori batasan desain dan tipe-tipe pemikiran ini kemudian akan digunakan untuk melihat setiap tahap dalam proses mendesain IPA untuk mengetahui bilamana hadirnya dan bagaimana bekerjanya berpikir intuitif dalam setiap tahap proses desain IPA.

Secara makro, penulis akan menggunakan teori-teori tersebut untuk menguji fenomena berpikir intuitif dalam proses mendesain berbagai proyek di IPA, yang ditemukan penulis melalui pengamatan, keterlibatan, maupun proses wawancara dengan *principal* dan staf yang terlibat.

Secara mikro, penulis akan menggunakan teori-teori tersebut untuk menguji fenomena berpikir intuitif dalam proses mendesain sebuah proyek komersial

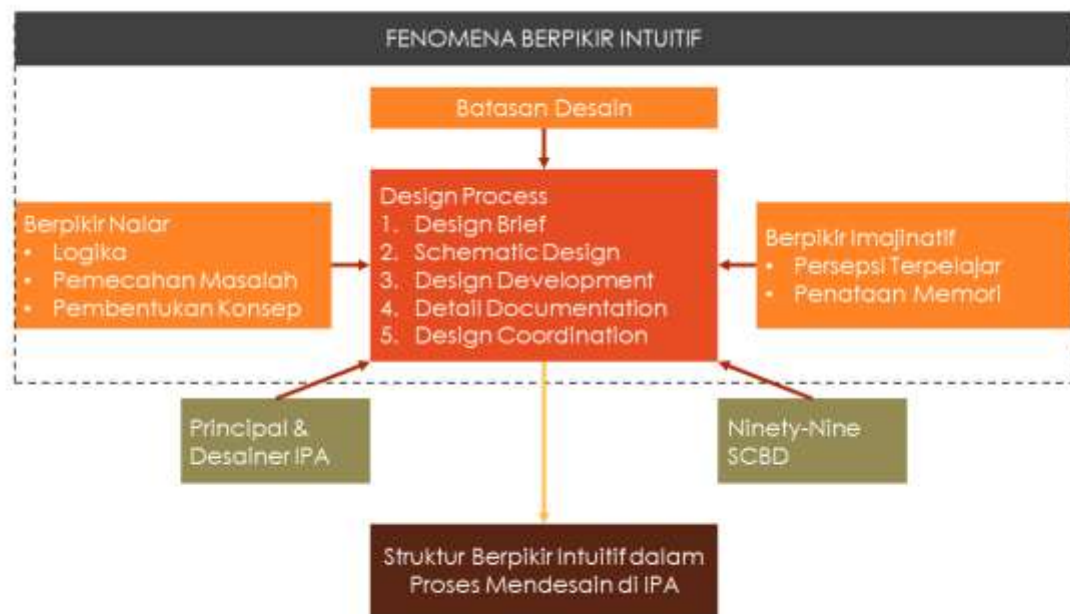
restoran *Ninety-Nine, SCBD*. Kedua cara tersebut dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana berpikir intuitif dalam proses mendesain di IPA secara keseluruhan.

Neuman (2014) menjelaskan bahwa penelitian studi kasus secara intensif menyelidiki satu atau lebih rangkaian kasus secara mendetail dengan selalu melekat kepada konteks. Penelitian studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk mengantarkan pembaca agar dapat menghubungkan fenomena yang bersifat mikro dengan kondisi makro. Penelitian studi kasus mampu mengklarifikasi pemikiran yang sebelumnya abstrak ke dalam wujud nyata kasus yang sedang diteliti.

Berdasarkan teori tipe-tipe pemikiran Lawson dan menghadirkan batasan desain yang berlaku, penulis akan berusaha mengkaji wujud keputusan intuitif *principal* IPA dari berbagai proyek, serta menelusuri dasar yang membangun pemikiran intuitifnya secara terstruktur.

1.9. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



1.10. Sistematika Penelitian

Penelitian “Berpikir Intuitif dalam Proses Mendesain Interior di Integrasi Pragma Artistry” terdiri atas lima bab. Bab I berisi bagian pendahuluan dari penelitian, menjelaskan latar belakang penulis dalam penulisan topik, perumusan masalah, penentuan tujuan penelitian, tinjauan pustaka, signifikansi

penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka pemikiran penulis dalam penelitian serta sistematika penelitian.

Bab II berisikan landasan-landasan teori yang diperoleh dari buku literatur maupun studi yang telah dilakukan. Teori-teori tersebut digunakan untuk mendukung pernyataan, menganalisis serta mengevaluasi dalam penelitian ini.

Bab III berisikan data-data dan informasi yang diperoleh penulis untuk kepentingan penelitian, terdiri dari tinjauan perusahaan serta seputar proyek studi kasus komersial *Ninety-nine Restaurant SCBD*.

Bab IV berisikan analisis data-data dan informasi yang ada. Penulis akan menganalisis data-data dan informasi secara sistematis berdasarkan teori tipe-tipe pemikiran serta teori batasan desain untuk mengetahui berpikir intuitif dalam proses mendesain interior di IPA, baik secara makro, serta dalam studi kasus proyek komersial *Ninety-Nine Restaurant, SCBD*.

Bab V berisikan kesimpulan serta saran yang diperoleh dari hasil analisis pada bab-bab sebelumnya. Penelitian akan berlangsung selama kurang lebih 9 bulan, selama penulis menjalani program magang di kantor IPA.