

PEMAHAMAN *CRITICAL THINKING*, *DESIGN THINKING* DAN *PROBLEM SOLVING* DALAM PROSES DESAIN

Yunida Sofiana

Interior Design Department, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
ysofiana@binus.edu

ABSTRACT

The task of the designer is not limited to beautify the aesthetic appearance of a form, but more complex and down to the root of the problem. Based on observations made at the educational institution, all this time, the process of designing is carried out in the world of education, discusses the more common problems and it simply just to beautify a form. The purpose of this study is to revitalize the importance of the design process that is accompanied by a pattern of critical and creative thinking in finding solutions to design problems. So that the resulting design, and variations will have a better quality after going through deeper thinking. The research method is descriptive-qualitative research that are taken from various sources of books, internet and student assignments. The data are summarized and analyzed and made a conclusion.

Keywords: *critical thinking, design solution, creative thinking*

ABSTRAK

Tugas desainer tidak hanya sebatas pada memperindah tampilan estetis suatu bentuk, tetapi lebih kompleks dan menyentuh ke akar permasalahan yang ada. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada insitusi pendidikan selama ini, proses mendesain yang dilakukan di dalam dunia pedidikan lebih banyak menyentuh pada permasalahan yang sifatnya umum dan sekedar memperindah suatu bentuk. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengingatkan kembali perlunya proses desain di iringi dengan pola berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi permasalahan desain. Sehingga desain yang dihasilkan, akan memiliki kualitas dan variasi lebih baik setelah melalui pemikiran yang lebih mendalam. Metode penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif-kualitatif yang di ambil dari berbagai sumber buku, internet dan tugas mahasiswa. Data-data dirangkum dan di analisa lalu dibuatkan sebuah kesimpulan.

Kata kunci: *berpikir kritis, solusi desain, berpikir kreatif*

PENDAHULUAN

Pengertian desain secara etimologis berasal dari kata *design* (italia) yang berarti gambar. Arti dari kata tersebut diterapkan secara luas dalam disiplin ilmu desain dengan mengkomunikasikan semua ide dan kreatifitas melalui media gambar. Dan gambarpun mulai memiliki arti dan nilai yang ditentukan dari desain yang dibuat. Nilai sebuah gambar dapat ditentukan dari keindahan (estetis) yang juga menentukan nilai ekonomi suatu desain. Merupakan tugas seorang desainer untuk dapat menerjemahkan gambar-gambar yang ada dikertas ke dalam bentuk desain tiga dimensi sehingga desain yang dibuat dapat dinikmati.

Kemampuan seorang desainer untuk menghasilkan desain yang menarik, fungsional, efisien, efektif dan dapat memberikan efek stimulasi dan imajinasi bukan hal yang mudah. Untuk dapat menghasilkan desain yang menjadi tren dan sesuai selera klien/konsumen dibutuhkan kemampuan untuk dapat mengkoordinasikan dan mengakomodir kebutuhan klien /konsumen dan semua pihak untuk dapat menghasilkan desain yang menarik dan inovatif.

Kemampuan dalam berpikir kreatif dalam menghasilkan desain-desain yang berbeda dan inovatif mutlak dibutuhkan seorang desainer untuk dapat berhasil dalam dunia desain. Kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dalam menyikapi permasalahan dan kemampuan memberikan solusi yang terbaik (*problem solving*) dalam permasalahan merupakan bagian yang penting dalam kegiatan mendesain.

Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kesadaran di dalam menghubungkan pertanyaan-pertanyaan kritis ditambah kemampuan dan keinginan untuk bertanya dan menjawabnya pada waktu yang tepat (Brown & Keeley, 2011). Berpikir yang mengarah kepada kehati-hatian, selalu melakukan evaluasi dan analisa informasi yang diperoleh untuk menghasilkan keputusan yang tepat. Berpikir kreatif dapat disebut berpikir kritis apabila timbul pertanyaan-pertanyaan yang tidak terpikirkan sebelumnya. Ada beberapa pertimbangan yang dapat dilakukan untuk melatih berpikir kritis, diantaranya: (a) Menanyakan pertanyaan yang sesuai. Pertanyaan yang sifatnya bertanya; *mengapa seperti itu? mengapa seperti ini?* Pertanyaan berupa perandaian; *bagaimana kalau seperti ini? bagaimana kalau ini?* Pertanyaan menghubungkan sesuatu; *coba ini dihubungkan ke sini.....seperti ini?* Pertanyaan menerjemahkan sesuatu; *apakah ini artinya begini? apakah seperti ini?* Pertanyaan menerapkan sesuatu; *saya akan coba seperti ini?* Proses berpikir kritis dibutuhkan desainer dalam tahap pencarian data dan informasi terhadap desain yang dibuat dan membantu menangani penolakan dari klien dengan penjelasan yang masuk akal (*reasonable*). (b) Memilah informasi yang diperoleh. Informasi yang diperoleh tidak selalu benar dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga perlu dilakukan analisa terhadap informasi tersebut. Di dalam proses desain, informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan berbagai pihak, perlu ditelaah dengan kearifan dan tindakan. (c) Mengevaluasi pilihan-pilihan yang ada. Pilihan pertama yang diperoleh bukan selalu pilihan yang terbaik, perlu dicari alternatif dari pilihan yang ada. Untuk itulah dalam proses desain alternatif dalam pemilihan desain merupakan bagian proses yang tidak dapat ditinggalkan. (d) Membuat keputusan yang informatif bagi semua pihak. Desain harus dapat dikomunikasikan dan dipahami oleh semua pihak yang terkait karena kompleksitas dapat menimbulkan permasalahan apabila tidak ditangani secara bijaksana.

Banyak dijelaskan bahwa desainer adalah salah satu profesi yang dituntut berpikir kreatif dan kritis. Berpikir kritis sangat dibutuhkan karena banyak keputusan desain yang harus diambil selama proses desain berlangsung demikian juga dengan bisnis yang dijalankan. Keputusan-keputusan desain yang diambil berakibat langsung terhadap klien/konsumen dan penggunaan interior tersebut. Hal ini merupakan sebuah tanggung jawab yang besar karena pengambilan keputusan dalam desain harus mempertimbangkan aspek-aspek penting yaitu faktor kesehatan, keselamatan dan kenyamanan klien dan orang yang berada di dalam interior tersebut. Untuk lingkup pekerjaan yang lebih besar,

pertimbangan desain juga harus mempertimbangkan desain berkelanjutan (*design sustainable*), lingkungan (*environment*) dan lainnya yang berhubungan dengan desain.

Berpikir kritis dalam proses mendesain, membantu desainer dalam mempertimbangkan keputusan yang diambil. Keputusan yang diambil harus berdasarkan analisa dan evaluasi bukan berdasarkan keputusan emosional karena bidang ilmu desain bukan hanya mengandalkan intuisi dalam berpikir tetapi juga analisa dan sintesa. Berpikir kritis dapat membantu desainer dalam memecahkan permasalahan-permasalahan penting yang terjadi dalam desain secara bijaksana.

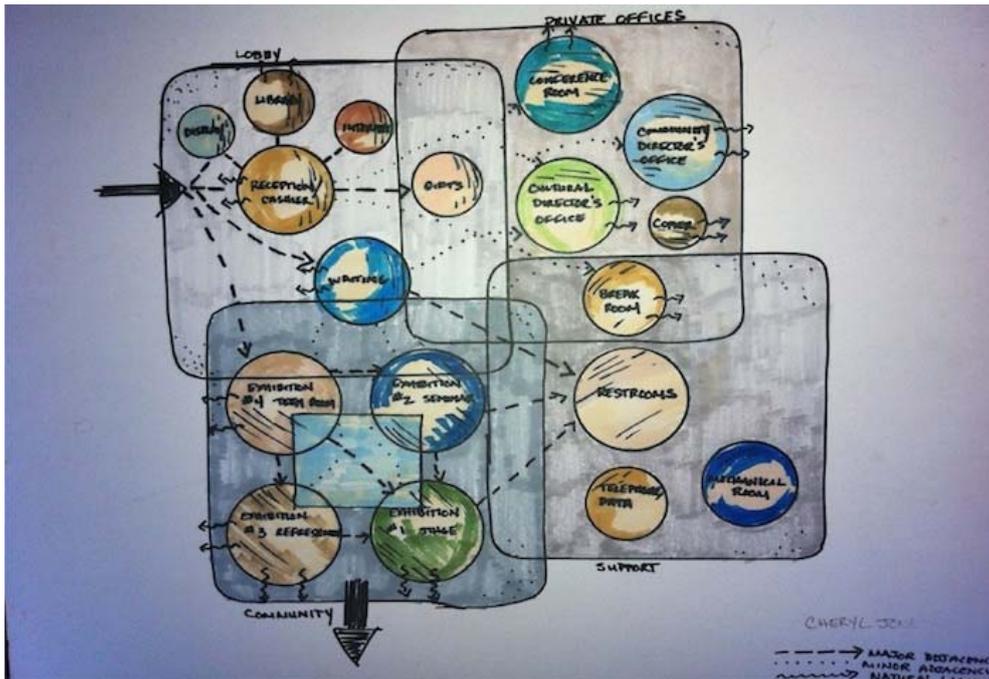
Proses Desain

Dalam mendesain, proses yang dilakukan harus dapat memberikan solusi ataupun jawaban atas sebuah masalah desain yang dihadapi. Apakah yang dimaksud dengan dengan masalah? Masalah adalah suatu kesulitan yang perlu dipecahkan dan dicari pemecahannya. Untuk memecahkan masalah yang ada dalam desain, desainer menggunakan sebuah proses. Proses desain sering dijelaskan dengan tahapan yang tersusun. Walaupun dalam proses desain tahapan tersebut tidak harus secara berurutan atau menyeluruh tetapi sebuah proses tetaplah diperlukan dalam bidang kreatif untuk mengontrol hasilnya.

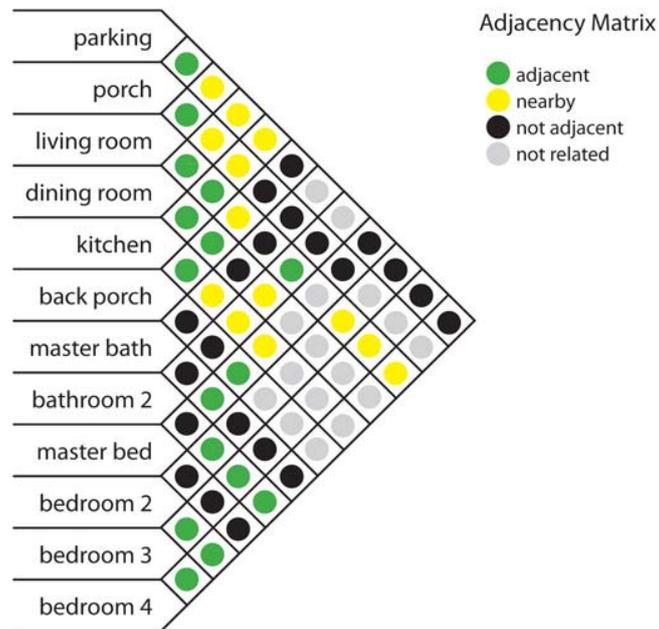
Dapat dilihat pada setiap tahapan, proses berpikir kritis dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan untuk menyelesaikan proyek. Pengetahuan yang diperoleh dalam program pendidikan desain merupakan dasar dari keterampilan dalam mendesain. Persiapan dalam pendidikan dan pengalaman selama belajar merupakan dasar dalam mengerjakan tugas seorang desainer. Tetapi permasalahan desain tidak selalu mendapatkan pemecahannya karena penerapan teori desain yang terbatas di bidang pendidikan desain. Untuk itu setiap permasalahan perlu dipikirkan secara cermat dan seksama untuk memecahkan permasalahan dalam mendesain.

Dalam memecahkan masalah melalui proses desain dapat melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Analisa; yang meliputi mencari, *me-review* dan mengklarifikasi informasi dan menentukan tujuan. Tahapan Analisa meliputi *pre-design* dan *programming*. (2) Sintesa; yang meliputi membawa semua informasi tersebut dan tugas lain bersama-sama untuk memberikan solusi. Tahapan sintesa meliputi *schematic design* dan *design development, contract documents* dan *contract administration*.

Tahapan dalam proses desain meliputi: (a) *Programming*; yang merupakan tahap pengumpulan informasi dan data. Seorang desainer harus dapat mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang desain yang akan dibuat dan menjelaskan lingkup tanggung jawab dan *service* yang diberikan kepada klien. Informasi dan data proyek dapat diperoleh dari klien, pegawai, arsitek, dan lainnya yang terkait dengan proyek tersebut. (b) *Schematic design*; tahapan di mana proses desain dimulai (*preliminary planning*) dan pengambilan keputusan desain sudah mulai dilakukan. Sketsa konsep, *bubble diagram* dan diagram antar ruang (*adjacency diagrams*) sudah mulai dibuat. Pada tahap ini desainer membuat penjelasan mengenai desain ataupun konsep desain. (c) *Design development*; pada tahap ini, desainer dan klien sudah melakukan kesepakatan dan keputusan sudah diambil mengenai proyek yang dibuat. Desainer sudah membuat gambar-gambar sesuai dengan keinginan klien. (d) *Contract documents*; tahap ini berisi penyelesaian gambar konstruksi dan instalasi beserta spesifikasinya secara lengkap beserta *mechanical and electrical planning*. Semua gambar haruslah dikoordinasikan dengan berbagai pihak seperti pihak arsitek dan kontraktor yang akan mengerjakan proyek tersebut. (e) *Contract administration*; tahap ini dibutuhkan untuk proyek ataupun pekerjaan yang akan di tenderkan kepada pihak lain.



Gambar 1 Bubble diagram dalam proses desain



Gambar 2 skema hubungan antar ruang dalam proses desain

METODE

Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif tanpa melakukan hipotesa ataupun asumsi tetapi lebih pada menerangkan fenomena secara praktis dengan merangkum teori yang ada dengan kondisi lapangan yang dihadapi. Sumber data didapat dengan melakukan studi literature dari buku-buku yang terkait dan data dari internet untuk melengkapi gambar-gambar yang lebih *update*. Data yang diperoleh digabungkan dengan hasil pengamatan (observasi) di dalam kelas sehingga diperoleh rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profesi desainer merupakan bidang yang berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas yang dimaksud bukan yang berhubungan dengan ekspresi pribadi dari desainer tetapi kreativitas dalam mengolah keinginan klien sehingga sesuai dengan yang diinginkan oleh klien. Profesi desainer berbeda dengan seni lain seperti pelukis, pematung ataupun seni murni lainnya di mana seniman bebas untuk membuat sesuatu berdasarkan keinginan tanpa harus mempertimbangkan kepentingan pihak lain. Interior desain adalah jasa yang diberikan kepada klien untuk membantu mereka mendesain sesuai kebutuhan mereka. Tanpa klien, tidak ada pekerjaan desain interior.

Kebutuhan klien terhadap desain interior tidak hanya sebatas pada kebutuhan estetis ataupun keindahan terhadap suatu ruang ataupun tempat. Tetapi juga kebutuhan fungsional dan solusi yang ditawarkan. Klien mengharapkan seorang desainer yang dapat memberikan solusi desain yang efektif, praktis dan kreatif yang dapat meningkatkan kenyamanan, keindahan dan fungsi suatu ruang. Dengan adanya keahlian dari seorang desainer, kualitas dari suatu ruang akan maksimal baik dari kenyamanan, keindahan dan fungsi karena keberhasilannya didalam memecahkan masalah yang ada dengan proses desain dan cara berpikir yang kreatif.

Dalam pendidikan desain, umumnya proyek yang diberikan harus dapat melalui kriteria standar yang diberikan oleh pengajar. Kriteria ini digunakan untuk menghindari pendekatan subjektif dalam memberikan penilaian dan evaluasi. Di antara kriteria tersebut adalah: (a) Desain sesuai kebutuhan fungsional. (b) Sesuai kode keselamatan dan gedung (apabila ada). (c) Ketepatan teknis (*technical accuracy*). (d) *Floor plan* dan *layout* yang sesuai ketentuan proyek. (e) *Color scheme* yang sesuai dengan ketentuan proyek. (f) Penggunaan prinsip dan elemen desain yang sesuai.

Merupakan proses desain yang menghasilkan inovasi dalam pemecahan masalah dalam lingkungannya. Menurut Brown (2009) lingkup dari berpikir desain ada tiga yaitu inspirasi (*inspiration*) permasalahan maupun kesempatan untuk mencari solusi yang terbaik, pengembangan (*ideation*) proses pengembangan dan mengetes ide-ide yang ada dan penerapan (*implementation*) panduan yang menuntun dari proyek menuju pasar (market).

Pemecahan masalah biasanya dimulai dengan penjelasan tentang masalah yang ada atau disebut kriteria masalah. Ada sebuah pernyataan yang menyatakan bahwa permasalahan tidak akan dapat dipecahkan apabila tidak diketahui secara jelas permasalahannya. Permasalahan harus diketahui secara jelas dan pasti untuk dapat ditemukan pemecahannya. Dalam desain interior permasalahan tidak hanya sekitar desain tetapi juga menyangkut permasalahan manusianya, material yang digunakan, lokasi dan tempatnya dan lain-lain sehingga permasalahan bisa jadi sangat banyak dan rumit. Untuk membantu pemecahan masalah, banyak cara yang dapat digunakan, salah satunya adalah melakukan analisa permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan kamus KBBI, analisa memiliki pengertian, penguraian suatu pokok atas berbagai bagian dan penelaahan bagian itu serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yg tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Dalam proses desain, bagian analisa ditempatkan pada awal proses desain yaitu *pre-design* dan *programming*.

SIMPULAN

Proses Desain memiliki tahapan-tahapan yang mesti dilakukan, mulai dari proses *programming*, *schematic*, *design development* hingga *contract administration* ataupun tender. Tahapan tersebut membantu desainer dalam mengontrol setiap proses yang dilakukan, walaupun proses tersebut tidaklah harus berurutan satu dengan yang lain karena setiap desain memiliki kompleksitas dan kesulitan yang berbeda-beda tingkatannya, sehingga proses yang dilakukan tidak akan sama. Adapun hasil yang ingin dicapai adalah desain yang maksimal dan memenuhi harapan klien/konsumen.

Aspek-aspek bidang ilmu diluar bidang ilmu desain haruslah menjadi pertimbangan desainer dalam mendesain seperti psikologi, sosiologi, lingkungan dll. Kebutuhan desain masa depan adalah desain yang tanpa batas dan mampu meningkatkan kualitas hidup manusia. Desain mencakup semua aspek kehidupan yang mungkin dapat dipecahkan oleh imajinasi dan kreatifitas manusia. Makin maju teknologi akan berdampak pada makin berbaurnya profesi desain yang satu dengan yang lain sehingga yang membatasi hanyalah kode etik dan etika dalam berprofesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Browne, M. N., Keeley, S. M. (2011) *Asking the Right Questions: A Guide to Critical Thinking*. New York: Longman.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- _____. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86.