

Pengaplikasian Teori *Design Thinking* dalam Pengerjaan Proyek

Muhammad Rizky Zaelani ¹, Issa Samichat Ismail Tafriidj ²

^{1,2} Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: rizky.zaelani@student.upj.ac.id

Abstrak

Dalam bidang arsitektur mendesain merupakan kemampuan dasar dalam menciptakan suatu bangunan, kemampuan ini akan sangat berguna saat melakukan praktik. Dalam prosesnya tahap pengembangan desain yang dalam proses merancang jika ditelaah secara tersirat mengikuti kaidah *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *acceptance, analysis, define, ideate, ideate selection, implementation, and evaluation*. Pendekatan terhadap teori mengenai *Design Thinking* dibuat untuk memudahkan dalam merancang strategi dalam yang disusun secara sistematis. Dalam penerapannya seseorang yang berkecimpung di dunia arsitektur melakukan praktik ini dalam dunia kerja yang jika ditelaah lebih mendalam mengenai teori-teori *design thinking* yang diterapkan secara tidak sadar dalam merancang subua proyek atau bangunan.

Kata-kunci: *design thinking*, kemampuan, perancangan, sterategi

Pengantar

Sejatinya proses desain dalam arsitektur, merupakan suatu hal yang wajib untuk dikuasai oleh individu yang sedang menekuni bidang kearsitekturan. Desain adalah sebuah ide dalam mencapai tujuan untuk mengatur sebuah perubahan dari suatu objek, dan dalam prosesnya juga menyertakan penelitian, perencanaan, dan analisa yang kemudain disatukan dengan benang merah yang disebut konsep (Rittel, 1988). Desain memiliki cakupan yang sangat luas, Horst Rittel juga mengatakan proses desain seperti layaknya sebuah spiral, analogi ini digunakan seperti layaknya spiral yang bisa melonggar dan rapat, kemudian memiliki bentuk yang memutar, penjelasan ini secara harfiah menggambarkan bagaimana proses mendesain itu terjadi ada saatnya mereka berproses secara cepat, kadang akan ada saatnya proses tersebut akan terasa lama, bahkan akan ada pula proses bolak-balik saat mendesain.

Dalam prosesnya tahap pengembangan desain yang dalam proses merancang jika ditelaah secara tersirat mengikuti kaidah *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *acceptance, analysis, define, ideate, ideate selection, implementation, dan evaluation*. Metode ini berisikan tahap-tahap menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif (Koberg, Bagnall, Jim., 2003). Sejatinya dalam membuat sebuah desain secara tidak langsung sebenarnya kita sedang melakukan pemecahan masalah lewat cara yang kreatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pemecahan masalah dalam desain arsitektur merupakan upaya untuk bisa memenuhi suatu kebutuhan, baik secara perorangan ataupun kepada banyak orang, dan secara umum ataupun dengan tujuan yang khusus. *Design thinking* ini

bersifat sangat fleksibel sehingga dapat dijadikan alat untuk mengupayakan keseimbangan pemecahan masalah yang dapat saling melengkapi dalam pemecahannya (Lewrick et al., 2020). kemudian ada pun pengertian *design thinking* adalah sebuah proses yang saling berkaitan diantara banyak langkah-langkah yang harus dilalui (Rowe, 1991).

Artikel ini disusun dengan metode kualitatif dan bersifat deskriptif dan eksplanatori. penulis menggunakan pendekatan korelasional terhadap teori *design thinking* dan penerapannya dalam dunia kerja atau dalam menangani suatu proyek dibidang arsitektur, yang kemudian menjadikan penulisan penelitian ini memiliki pendekatan *grounded theory*, pendekatan dengan metode tersebut menjadikan penulis mengarahkan penulis untuk memahami pendekatan antara teori yang digunakan secara sistematis terhadap pengaplikasiannya dalam praktik.

Pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan cara observasi yang dilakukan selama periode 14 Juni – 31 Agustus 2021 yang bertepatan saat penulis melakukan pelaksanaan kerja profesi di PT JeFeriasthama. Objek penelitian akan di jadikan bagi menjadi dua kategori untuk memudahkan penulis dalam menuliskan penelitian ini, yaitu pada proyek yang belum terlaksana dan proyek yang sedang tahap pembangunan. Observasi dilakukan dengan mengamati sistem Kerja perusahaan dan proses serta alur pengerjaan beberapa proyek sebagai objek penelitiannya yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Objek Penelitian

No	Nama Proyek	Tahun Penerimaan	Mulai Pembangunan	Bidang Yang Dikerjakan
1	Proyek Beutifikasi gerbang Tol Kerta Jati	2020	2021	Desain
2	Rumah Pasar Minggu	2021	Belum Terlaksana	Desain dan Pelaksana Renovasi
3	Villa Ciawi	2021	Belum Terlaksana	Desain dan Pelaksana Pembangunan

Objek dan Persoalan

Data yang penulis dapatkan kemudian dianalisis, karena artikel ini berkaitan dengan teori, maka penulis melakukan tinjauan pustaka, pustaka yang di tinjau mengenai teori *design thinking*, dengan menguraikan tahapan atau metode yang tertulis dalam buku *Universal Traveler* yang ditulis oleh Don Koberg dan Jim Bagnal yang diterbitkan pada tahun 1991. Data yang selanjutnya diuraikan berupa deskripsi alur dan sistematika Kerja yang diterapkan oleh perusahaan PT JeFeriastma yang didapatkan selama masa pengamatan yang sudah dilakukan oleh penulis.

a. Uraian Teori

(a) *Acceptance* merupakan sebuah proses memahami konteks dari masalah (desain) yang akan diselesaikan. (b) *Analysis* proses pengumpulan informasi dan fakta yang akan digunakan baik secara umum maupun khusus. (c) *Define* tahap ini adalah proses mengidentifikasi isu berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dipahami. (d) *Ideate* merencanakan penyelesaian masalah dan juga alternatifnya untuk mencapai tujuan. (e) *Select* tahap memilih opsi-opsi yang telah dibuat dan membandingkan ide mana yang akan digunakan. (f) *Implement* tahap

merealisasikan ide kedalam bentuk tidakn ataupun perwujudan yang nyata. (g) *Evaluation* menjau proses yang disandingkan dengan tujuan dalam capaian – capaiannya, dan melakukan perbaikan jika capaian tersebut tidak sesuai.

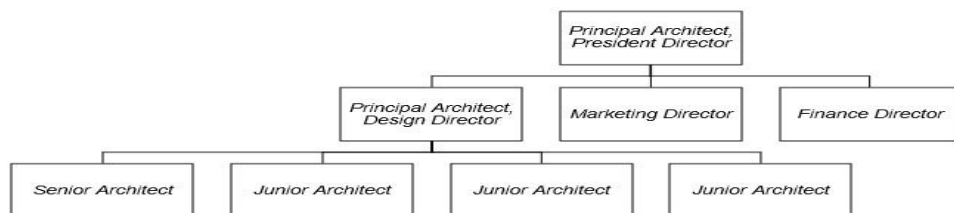
b. Uraian Observasi

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan sistem Kerja perusahaan, dan proses serta alur pengerjaan suatu proyek, penulis mendapatkan beberapa fakta berikut :

(a) Sistem Kerja perusahaan

Perusahaan PT JeFeriasthama membagi kepada tiga divisi untuk menjalankan sistem perusahaan. Perusahaan dikepalai oleh seorang *principal* yang membawahi 3 divisi lain, *principal* juga berperan sebagai penanggung jawab terhadap desain dan proyek. Kepala Studio menaungi divisi studio yang bertanggung jawab atas produksi gambar, pengawasan selama pembangunan dan penugasan penanggung jawab proyek yang ada didalam tim. Dalam divisi studio juga bertanggung jawab terhadap pengumpulan data sebagai acuan rancangan yang dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti survei lapangan dan wawancara. Kepala Marketing menaungi divisi marketing dan publikasi, yang berperan untuk mendapatkan proyek–proyek, melakukan penwaran kepada klien dan pempublikasian proyek di media sosial. Divisi terahir adalah finansial, yang bertanggung jawab atas perputaran uang di dalam perusahaan. Jika di digambarkan dalam gambar maka sistem kerja perusahaan akan seperti yang ada pada gambar 1.

(b) Alur Kerja Perusahaan



Gambar 1. Ilustrasi Penggambaran Sistem Kerja Perusahaan

Penerimaan klien pertama dilakukan oleh tim *marketing* yang melayani hubungan pertama terkait penawaran awal dan perjanjian kontrak, yang kemudian diteruskan ke divisi studio untuk mengelola pengerjaan proyek divisi ini berhubungan langsung kepada *principal* untuk pengesahan desain yang akan digunakan untuk membangun bangunan, untuk setiap harinya dalam menangani proyek tim studio harus melakukan asistensi untuk dapat pengesahan tersebut, selain itu asistensi ini berguna juga untuk mengetahui *progress* terhadap pengelolaan gambar dan pengambilan keputusan jika asistensinya berupa data bangunan yang sedang dalam proses membangun. Tujuan pengesahan satu pintu ini untuk menyamakan persepsi antar tim dan divisi, karena dalam menangani sebuah proyek tidak bisa terlepas dari kerja bersama. Jika di tinjau dari sitem kerja ini Je Feriasthma menganut sitem kerja komando, yang mana setiap anggota bertanggung jawab kepada manager secara langsung (Cindy, 2010).

Diskusi

Berdasarkan data–data yang telah dipaparkan diatas maka jika dikolerasikan secara langsung antara teori dan hasil obervasi maka akan mendapatkan penjabaran seperti berikut :

(a) *Acceptance*

Tahap pertama ini merupakan tahap untuk memahami proyek, dalam tahap ini biasanya sedang mempelajari beberapa data-data yang sudah terkumpul dari klien. Data ini biasanya berupa fungsi bangunan, letak proyek yang akan dibangun, profil dasar keluarga (jika proyek rumah tinggal), profil perusahaan (jika proyek kantor dan bangunan komersial), ukuran lahan, ukuran bangunan eksisting (jika proyek renovasi), dan daftar permintaan klien. Dalam tahap ini biasanya tim studio melakukan survei proyek dan melakukan wawancara untuk mendapatkan data, saat melakukan kerja profesi praktikan mengalami proses merancang dalam tahap ini, yaitu saat menangani proyek Villa Ciawi pemahaman terhadap data pada proyek ini adalah lahan yang sempit namun di tepi tebing dan berkontur cukup ekstrim, akan diisi untuk keluarga besar, dengan permintaan bangunan memiliki konsep Mediteranian. Adapun pada proyek rumah tinggal Pasar Minggu, proses menggumpulkan data masih sama dengan proyek sebelumnya, data yang harus dipahami disini adalah rumah merupakan proyek renovasi, namun klien tidak mau ada pembongkaran yang terlalu masif, perubahan terhadap muka rumah dan penataan ulang *layout* rumah. Dari data-data yang terkumpul ini kemudian akan digunakan sebagai acuan pada tahap selanjutnya.

(b) *Analysis*

Setelah tahap *acceptance* kita dapatkan data-data dan informasi proyek, maka pada tahap ini data-data tersebut kemudian di kelola dan dikembangkan sebagai acuan mendesain. Biasanya di Studio JeFeriasthama melakukan analisis ini dengan cara *brainstorming* lewat rapat untuk mendapatkan pengembangan desain sehingga didapatkan beberapa solusi yang kemudian diterapkan pada bangunan. Jika menggunakan contoh pada proyek yang telah ditampilkan sebelumnya kemudian untuk Villa Ciawi didapatkan pengembangannya seperti membangun dengan metode *cut and fill*, menggunakan konsep Mediteranian yang mengacu pada bangunan-bangunan di Santorini, Yunani karena bangunannya memiliki konteks yang sama yaitu di tepi tebing, menggunakan *layout* dengan model *penthouse* karena akan di isi oleh beberapa keluarga. Sedangkan untuk proyek rumah tinggal Pasar Minggu pengembangan desain yang dilakukan adalah dengan mengalihkan fungsi ruang yang sudah ada dengan fungsi lain contohnya dengan menjadikan ruang tamu eksisting sebagai mushola karena sebelumnya rumah ini belum ada fungsi tersebut, kemudian ruang tamu dipindahkan ke teras yang sudah ditambahkan pergola. Kemudian dalam menanggapi muka bangunan yang harus di renovasi, tim studio menginisiasikan konsep kearah modern yang mengacu pada bangunan kubisme untuk mendapatkan penampilan yang berunah secara ekstim namun masih bisa mempertahankan konstruksi utama bangunan.

(c) *Define*

Tahap ini adalah tahap untuk merealisasikan dari hasil-hasil analisis, biasanya berupa kata kunci yang akan digunakan dalam merancang dan mencari referensi desain. Kata kunci ini mengacu untuk dijadikan konsep utama pada bangunan-bangunan yang sedang ditangani. Seperti dalam menangani proyek Villa Ciawi maka ditemukan kata kunci Mediteranian dan Santorini, sedangkan pada proyek rumah Pasar Minggu yaitu moderen dan kubisme.

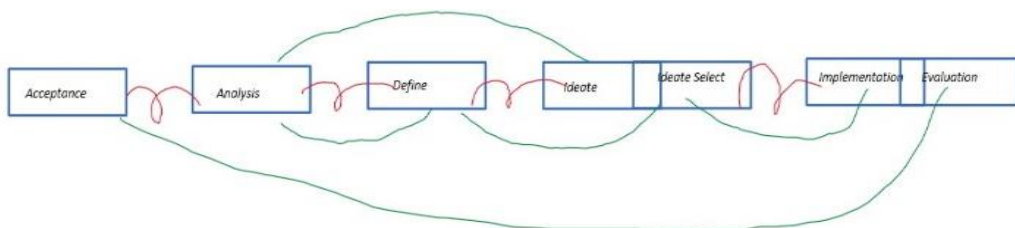
(d) *Ideate and Ideate Selection*

Tahap ini sebenarnya merupakan gabungan dari dua tahap yang berbeda, namun pada studio JeFeriasthama tahap ini dileburkan menjadi satu karena dalam prosesnya tidak dapat dipisahkan, *ideate* sendiri merupakan pengembangan dari tahap *define* untuk mencari beberapa kemungkinan desain yang akan digunakan sedangkan *ideate selection* adalah

tahap mengambil keputusan referensi mana yang dijadikan acuan desain, biasanya dalam tahap ini kami melibatkan *principal* sebagai pengambil keputusan, hal tersebut merupakan pengaplikasian alur kerja perusahaan yang berlaku disana agar ideasi ini di ketahui juga olehnya.

(e) *Implementation and Evaluation*

Tahap ini juga merupakan peleburan dari dua tahap yang berbeda namun dijadikan satu karena prosesnya yang tidak dapat di pisahkan. Tahap ini merupakan tahap yang panjang, kerana pada tahap ini pula terkadang proses mendesain bisa kembali kepada tahap–tahap sebelumnya. Dalam prosesnya tahap ini dimulai dari simulasi desain dan pengembangan gambar untuk dijadikan bahan pengajuan ke *principal* yang kemudian di teruskan ke klien, dalam proses pengajuan bisa jadi ada beberapa input tambahan atau pengurangan dari principal atau klien itu sendiri yang kemudian pada proses ini terjadilah tahap *evaluation* yang mengharuskan revisi dan kembali ketahap *implementation* atau bahkan jika bisa jadi ketahap sebelumnya. Seperti contoh yang terjadi pada proyek rumah Pasar Minggu untuk desain *façade* memang diarahkan pada konsep kubisme namun beberapa desain masih terlalu kaku sehingga mengharuskan kita untuk kembali ke tahap *ideate*. Kemudian tahap panjang ini masih terus berlanjut hingga saat proses pembangunan untuk mengimplementasikan hasil dari desain rancangan proyek, tahap ini pula terkadang bisa terjadi proses bolak-balik karena beberapa evaluasi dan penyesuaian lapangan. Contoh pengaplikasian pada tahap ini biasa sering terjadi pada saat pembangunan proyek sedang berlangsung misalnya pada saat pengerjaan proyek Gerbang Tol Kerta Jati, yang terdiri atas beberapa desain, tahap *evaluation* terjadi pada desain instalasi *sculpture* Angklung dan terasering yang perlu penyesuaian titik kordinat di lapangan dengan dokumen gambar, kemudian untuk satuan desain kantor pengelola cabang terjadi perubahan desain karena desain yang sebelumnya belum sesuai dengan keinginan klien maka dari itu terkhusus pada satuan gambar desain kantor cabang ini perlu kembali lagi pada tahap *acceptance*. Jika digambarkan dengan ilustrasi pengerjaan dengan penggunaan teori Don Koberg dan Jim Bagnal maka akan ada kesinambungan dengan teori Horst.W.J.Rittel tentang pergerakan spiral yang digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi Penggambaran Pergerakan Spiral

Kesimpulan

Artikel ini mengungkap bahwa secara tidak sadar saat merancang kita menggunakan teori–teori *design thinking*. Pola perancangan bolak balik juga sudah tertulis di dalam teori, yang artinya proses tersebut merupakan suatu hal yang lumrah. Setelah mengetahui teori–teori yang di terapkan secara tidak sadar dalam merancang ini diharapkan dapat menjadi nilai tambahan bagi pembaca untuk meningkatkan kemampuan merancang, mengantisipasi terjadinya metode perancangan yang bertele–tele.

Daftar Pustaka

- Cindy. (2010). *Layout Ruang Sebagai Solusi Bagi Kebutuhan Kerja Sama Dalam Kantor Studi Kasus: Kantor Konsultan Arsitektur*. Universitas Indonesia.
- Koberg, Bagnall, Jim., D. (2003). *The universal traveler: a soft-systems guide to creativity, problem-solving, and the process of reaching goals*. Crisp Learning.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The Design Thinking Toolbox*. Wiley; 1st edition.
- Rittel, H. W. J. (1988). *The Reasoning of Designers*. Universitat Stuggart.
- Rowe, P. G. (1991). *Design Thinking*. Massachusetts Institute of Technology Press.